

Nº24-ABRIL 1994- 275 PTAS.
LOS super juegos DEL MES
REGALAMOS 35
CARTUCHOS DE
ESTE GRAN JUEGO
Final Fight 2
STREETS OF RAGE 3
SAMURAI SHODOWN
ART OF FIGHTING
DIAS DE LUCHA
00024
8 420565 037006



MEGA
LO ULTIMO EN LANZ
Dracula Unleashed
DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.
YUMEMI MYSTERY MANSION
YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.
16-BIT
PRIZE FIGHTER
PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.
DRAGON'S LAIR
DRAGON'S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.
11:45:44
JURASSIC
Unitros
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
MEGA DRIVE
Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR • A

A-CD

AMIENTO DE DISCO.





SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?.

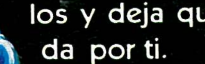
Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego. (**4672 Megas**). En percepción sensorial (**efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO**). En aventuras gráficas (**rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional**). En calidad de sonido (**banda sonora de lectura digital Q-SOUND**).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.



TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.



JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!.





LA LEY DEL MAS FUERTE

NOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Márketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Alfredo Valiente
Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín, José Luis del Carpio y Juan Carlos Sanz
Colaboradores: Javier Iturrioz, Colman López, Roberto Serrano, Javier Bautista, Magdalena González (tratamiento de imagen) y Vicente González (fotografía)
Edición: Juan José Esteban y José Luis Álvarez
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director-Gerente: José L. García Yáñez

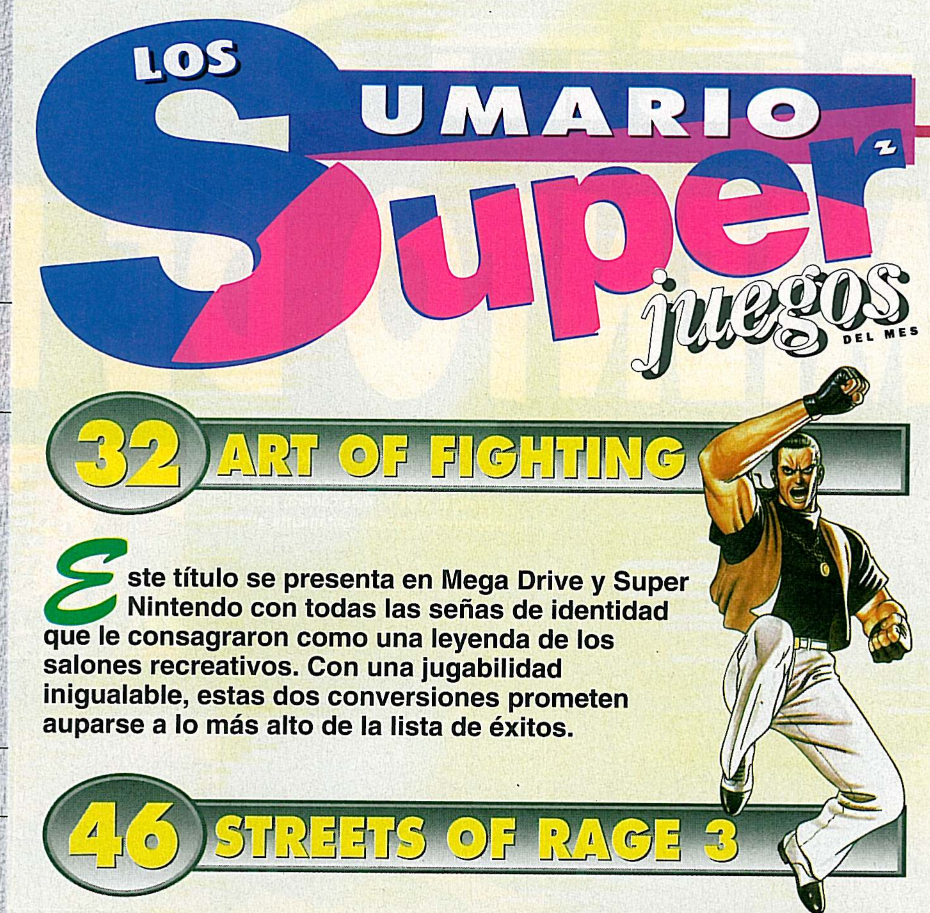
ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director General: Carlos Lapuente
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Promograf
C/ Sabn Romualdo 26, 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



Este título se presenta en Mega Drive y Super Nintendo con todas las señas de identidad que le consagraron como una leyenda de los salones recreativos. Con una jugabilidad inigualable, estas dos conversiones prometen auparse a lo más alto de la lista de éxitos.



La popular saga vuelve con una tercera entrega para Mega Drive. La gran variedad de enemigos, la ayuda de un nuevo luchador y la genial idea de crear distintos finales otorgan a este clásico una nueva dimensión. Sin duda, STREETS OF RAGE 3 viene dispuesto a dar el golpe.



Ha nacido una nueva estrella en el firmamento Nintendo. Su nombre es Plok. Este personaje protagoniza un juego que va a liderar el complicado género de los arcade-plataformas en los 16 bits de la casa japonesa. Sus impecables gráficos y su jugabilidad constituyen dos avales que expresan a las claras la calidad de este título.

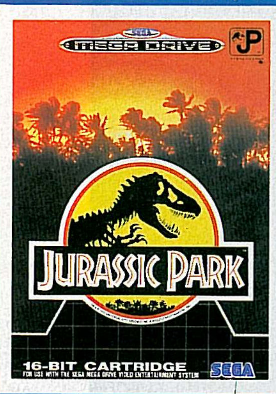
EMOCIONES FUERTES

La llegada de la primavera y la presencia de las primeras vacaciones del año invitan a la revolución de la sangre.
Las hormonas se rebelan y es el momento de emplear a fondo las energías acumuladas. Nada mejor para ello que uno de esos buenos juegos de lucha a los que tanto partido les sacamos. En el subconsciente de todos aparece la consola Neo Geo. Suyo fue el primer ART OF FIGHTING, que ahora aparece en los 16 bits, y vuelve a dar el primer golpe con SAMURAI SHODOWN. A su lado, el STREETS OF RAGE 3 para Mega Drive completa un magnífico podio en el que cualquiera de los tres puede ocupar el primer puesto.
Las alegrías primaverales no se acaban aquí, porque NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP puede ser una magnífica solución para jugar solos o en compañía de otros. Lo mismo que PLOK, una de esas sorpresas que Nintendo nos depara cada año y la presencia triunfal de Bugs Bunny en Super Nintendo, con gráficos que te dejarán con la boca abierta.

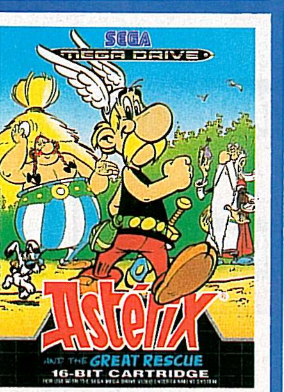
¿POR QUÉ MEGA... MEJOR CONSO...

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

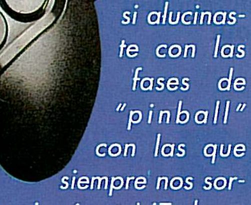
Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velociraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.



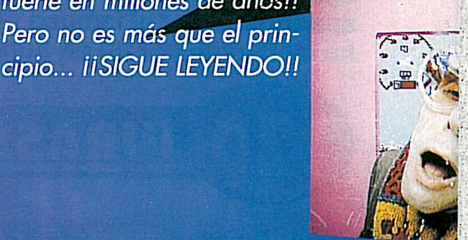








Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!





24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo





Unitros

...GA DRIVE ES LA ... LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.





PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:

GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.



LA LEY DEL MAS FUERTE



Sunsoft ha conseguido un hito muy importante para cualquier compañía: asociar su nombre al de una importante productora de dibujos animados. Si **Capcom** y **Virgin** han estado vinculadas a la todopoderosa **Walt Disney**, **Sunsoft** ha logrado establecer lazos de colaboración con la no menos importamte **Warner**, creadora de personajes tan inolvidables como Bugs Bunny, el pato Lucas, Speedy Gonzales, el correcaminos, Silvestre y un nutrido elenco de protagonistas que han provocado las carcajadas de varias generaciones.

El pato Lucas, el correcaminos y Speedy Gonzales han debutado ya en el mundo de los videojuegos y el resultado de la colaboración ha sido hasta el momento excelente, destacando especialmente la versión para ***Game Boy*** del famoso ratón mexicano por su calidad técnica.

Después de una larga espera le ha llegado el turno a Buggs Bunny, el conocido conejo de la suerte. **BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE** es un título que por el carisma del intérprete debería ocupar un puesto de privilegio en el universo de las consolas. Este juego supera

El cartucho recoge algunos de los episodios más divertidos de las aventuras del conejo de la suerte para televisión.

Rampage



UNIDOS)



NIVEL 1.1

NIVEL 13

NIVEL 2.1



NIVEL 2001

NIVEL 400

NIVEL 42759 3/8







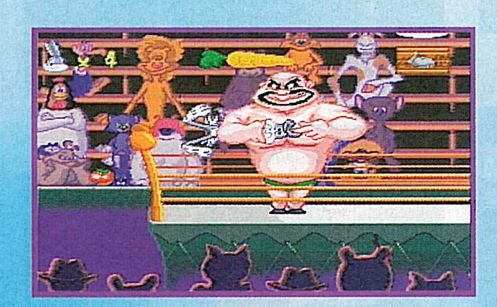
NIVEL 9.1

$\sqrt[3]{X \cdot (Y/C - 2^{-10})}$

MESA DE DIBUJO

con creces todas las creaciones realizadas hasta ahora por los diseñadores de **Sunsoft.**

Los gráficos del cartucho son excepcionales, conservando toda la filosofía y características propias de los productos **Warner**. Además, el impresionante colorido y el gran tamaño de las animaciones elevan la categoría de un juego sobresaliente.



Por el momento habrá que conformarse con observar las imágenes que ilustran estas páginas, aunque os podemos asegurar que nos encontramos ante uno de los grandes bombazos del año. De este modo se hará justicia a la labor de una compañía que está aportando al mundo de los videojuegos jugabilidad y calidad a raudales. Procurad tener un poco de paciencia y no corrais todavía a vuestra tienda favorita. Os prometemos que en el próximo número de la revista tendréis un exhaustivo y profundo análisis de este fabuloso **BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE**. No olvidéis que en SUPER JUEGOS cumplimos lo que prometemos.

¡Esto es todo amigos!

SUPER PREVIEWS

Lethal Enforces

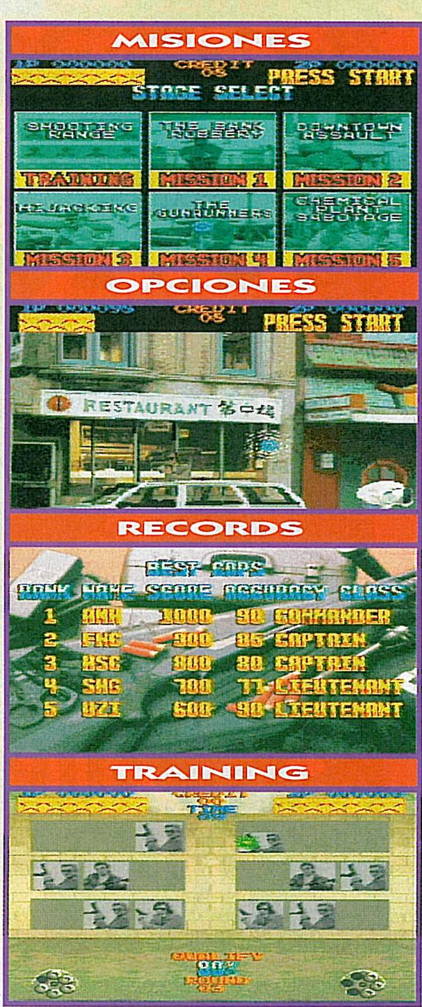
KONAMI (JAPON)

16 MEGAS

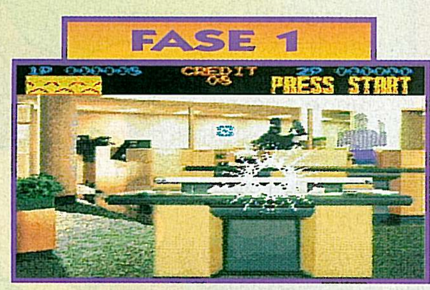


Directamente desde los salones recreativos, y con el aval del éxito obtenido tanto en ***Mega Drive*** como en ***Mega CD***, por fin llega a ***Super Nintendo*** el famosísimo **LETHAL ENFORCES** de **Konami**. Con un apasionante desarrollo de shoot'em up, semejante al archiconocido MC DOG MC CREE o al clásico OPERATION WOLF, nuestra misión consistirá en disparar a cuanto malhechor ose asomar la nariz por la pantalla. Respecto a las versiones que ya nos han llegado hace algún tiempo hemos percibido una sustancial mejora en el manejo del color. Sin embargo, echamos en falta un poco más de fluidez en el scroll y animaciones. En compesación se han introducido nuevos e importantes detalles como un mayor número de víctimas inocentes y más enemigos simultáneos. Como mera curiosidad, cabe mencionar que las vidrieras de los escenarios también pueden romperse, algo que no ocurría en las otras entregas para consola.

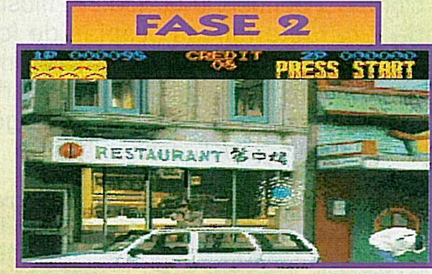
Por supuesto, la impresionante pistola azul Justifier viene con el cartucho y los responsables de **Konami** han prometido que, a pesar de su solidez y considerable tamaño, apenas se encarecerá el juego.



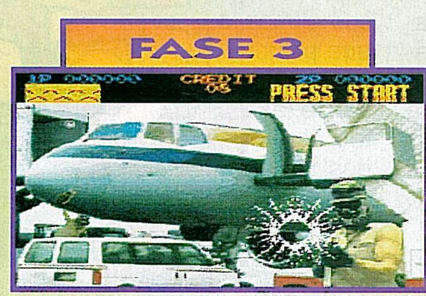
FASE 1



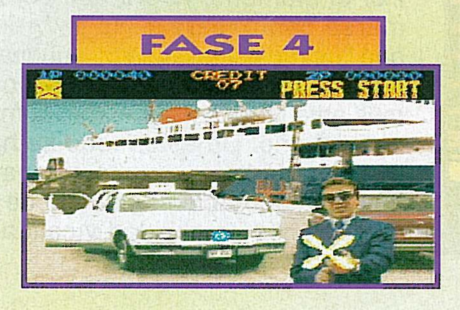
FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5





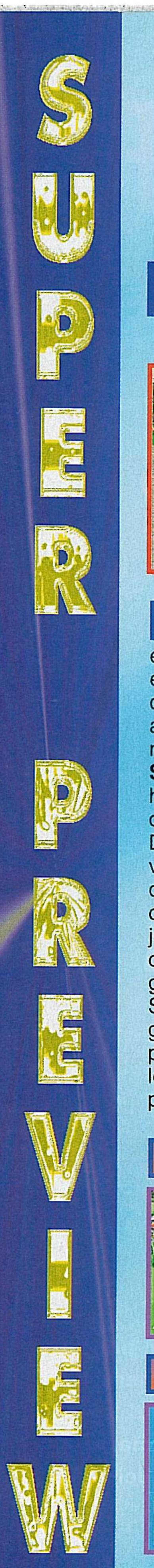
NO TE HAGAS LIOS,
EL ULTIMO HEROE
DE SUPER NINTENDO SE LLAMA

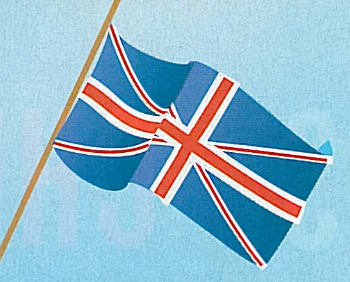


¡¡Eh, tú!!, ¡Aquí!, ¡Soy yo!...
En la Isla de Akrillia me conocen por Top Banana, Head Honcho, Número Uno, ¡ya sabes, Rey!, pero tú llámame PLOK. Si quieres alucinar con la música más marchosa del universo, soy lo que buscas.
Ya sabes... PLOK!

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

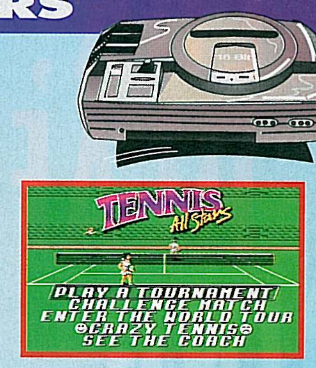


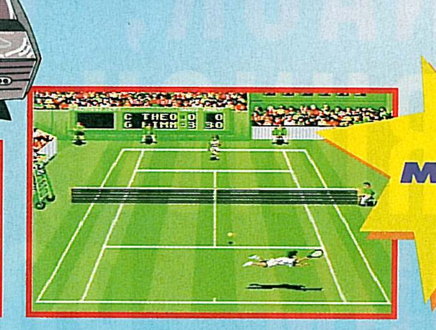


Tennis All Stars

CODEMASTERS (REINO UNIDO)









DIZZY y MICROMACHINES son las dos producciones más emblemáticas de **Codemasters**. El enorme éxito cosechado por estos dos buenos cartuchos ha animado a la compañía británica a lanzar nuevos juegos. **TENNIS ALL STARS** pertenece a esta reciente hornada y es, quizá, el mejor de todos ellos.

Dentro de los simuladores deportivos, el tenis es el deporte que goza de la mejor calidad y variedad de cartuchos para la ***Mega Drive***. Este juego no rellena, pues, ningún vacío, pero aporta un toque de elegancia y de simulación más real. Sus opciones son las siguientes: podremos competir en varios torneos, seleccionar 30 jugadores disponibles (15 chicas y 15 chicos) y elegir tres tipos distintos de superficie. Por supuesto, ha sido contemplada la modalidad de partido de exhibición que puede disputarse entre cuatro jugadores simultáneamente. Seleccionando World Tour nos daremos una vuelta por los mejores torneos mundiales. La modalidad See The Coach nos explicará la utilidad de cada botón del pad. Por último, y como novedad, existe una opción llamada Crazy Tennis en la cual disputaremos un partido donde se pueden recoger objetos que nos permiten aumentar nuestra velocidad o dirigir la pelota. A veces, el propio Dizzy se pasea por la red haciendo equilibrios. Una locura muy divertida que se hará realidad dentro de unas cuantas semanas.



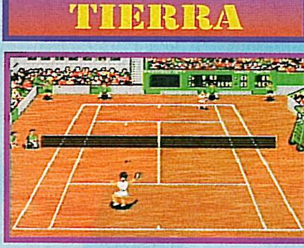




DOBLES



TIERRA







HIERBA



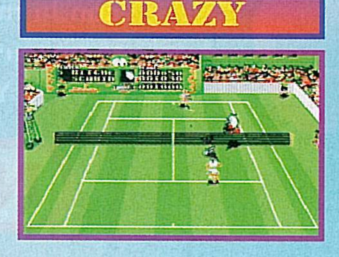
CIFRAS

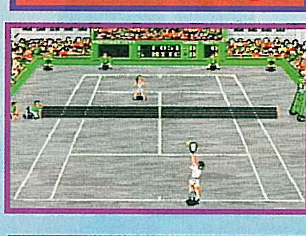


REPLAY

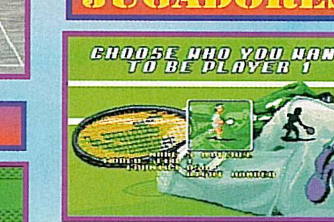


CEMENTO





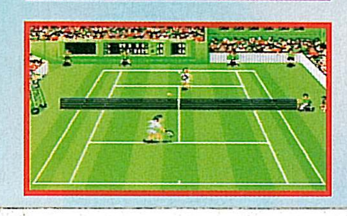
TORNEOS



JUGADORES



CRAZY



PRACTICA







LA LOCURA VIKINGA DE SUPER NINTENDO

Hace 800 años que salieron de casa
y están esperando que alguien les ayude
a volver.

¿Y AHORA
QUE LE DIGO
A MI MADRE?

OS DIJE
QUE DESPUES DEL
PRIMER FIORDO
A LA DERECHA

ESTOY HASTA
EL CASCO
DE DAR VUELTAS

THE LOST VIKINGS

LLEVALES A CASA

- MAS DE 35 NIVELES.
- TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.
- CONTROL SIMULTANEO DE LOS TRES PERSONAJES.

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER PREVIEWS

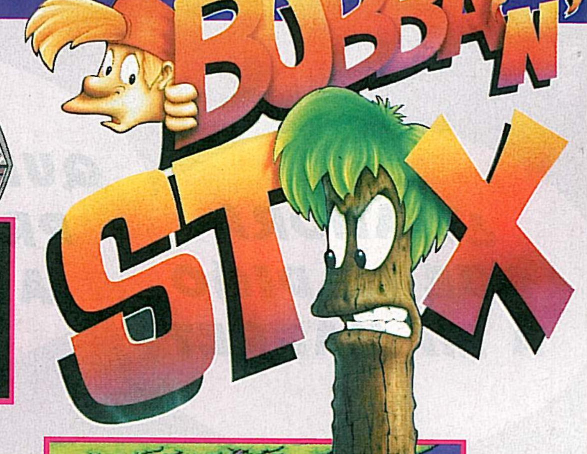


Bubba 'n' Stix

CORE (REINO UNIDO)







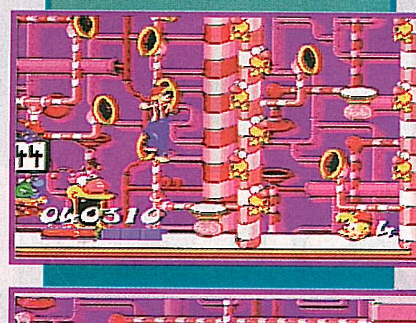


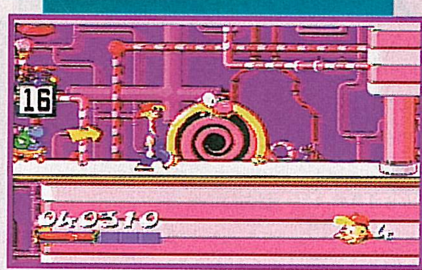


FASE BONUS

Al finalizar algunos de los niveles aparecerá una fase de bonus donde la rapidez de movimientos será clave para superarla. Encontrar la salida en un laberinto de elevadores y una puerta puede volver loco a más de uno.







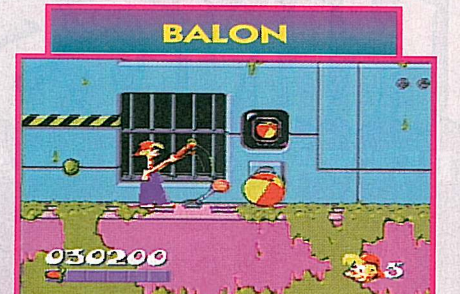
En el prolífico mundo de los videojuegos, donde todo parece estar inventado, resulta gratificante encontrarse de vez en cuando con un cartucho como **BUBBA' N'STIX**, que destila ingenio, jugabilidad y una calidad que está fuera de toda duda.

Es realmente complicado encasillar este cartucho de la compañía británica **Core** en un determinado tipo de juego. Para ello debemos remontarnos en el tiempo y recordar títulos como la saga WALLY creada por **Mikro-Gen**, LEMMINGS de **Psygnosis** y cartuchos tan recientes como LOST VIKINGS de **Interplay**. Sin embargo, pese al parecido con estas obras, la última creación de **Core** es otra historia. Habría que elaborar una nueva clasificación para englobar a **BUBBA'N'STIX,** ya que su sistema de juego nos obliga a rompernos la cabeza para atravesar cada uno de los niveles ideados por los programadores del cartucho.

Un chaval y un bastón son los protagonistas de una aventura donde debemos superar complicadas pruebas para ir avanzando por el buen camino.

Aunque en un principio la acción de este título coincide con la de un tradicional arcade, en los niveles superiores la trama adoptará tintes dramáticos, que llegarán incluso a recomendar el abandono temporal del juego. En esos momentos, lo mejor para nuestra salud mental se-

BALON



ELEVADOR





NIVEL 1



En el bosque no encontraremos ningún tipo de complicación ya que, además de ser un nivel bastante corto, las acciones que habremos de realizar son, hasta cierto punto, lógicas. Lo más que tendremos que hacer será arreglar una pequeña discusión entre dos extraños pero simpáticos seres.

NIVEL DE CASTIGO

En determinadas zonas del segundo nivel, un repelente hombre espacial nos teletransportará a una habitación donde nuestra habilidad e inteligencia serán los fundamentos clave para escapar con vida de esta fase de castigo.





NIVEL 2

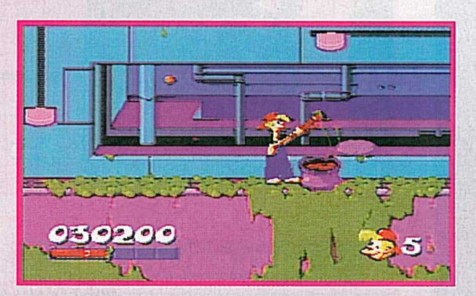


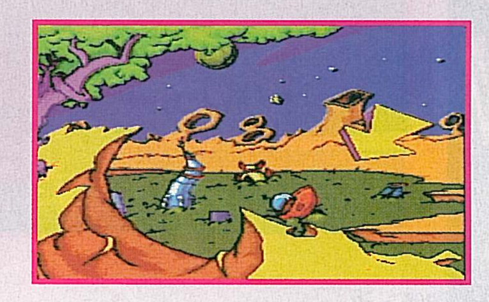
En este nivel comienzan las complicaciones. Interruptores, compuertas, pelotas que nos ayudan a acceder a determinados sectores y un interminable número de artefactos, a cada cual más enrevesado, nos intentarán amargar la vida.





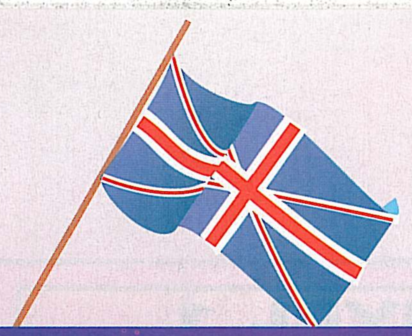




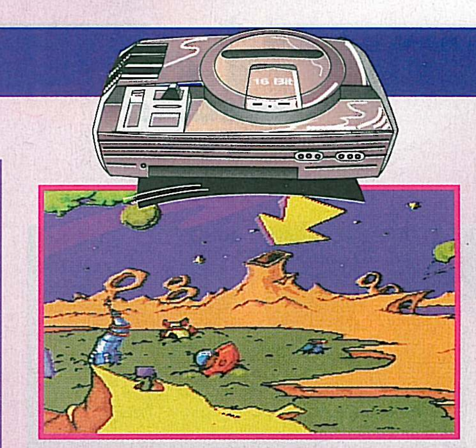


SUPER PREVIEWS

Bubba 'n'



CORE (REINO UNIDO)



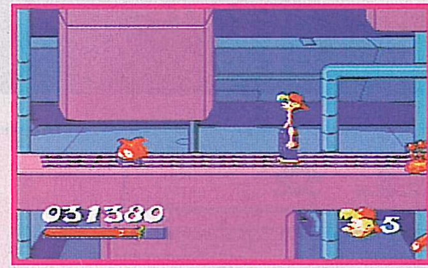
NIVEL 3

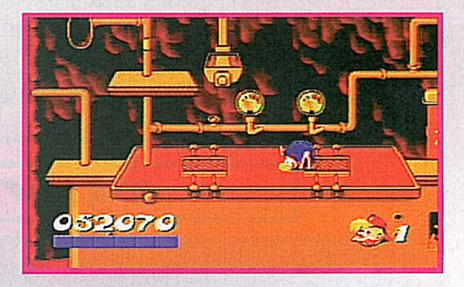


En la zona del volcán pasaremos a engrosar una de las listas de mayor éxito del país: la de los pobres hombres que a causa de los videojuegos han acabado esquizofrénicos perdidos. Los elevadores y los cientos de palancas de este nivel son demasiado trabajo para un simple principiante. Este nivel es únicamente para expertos.













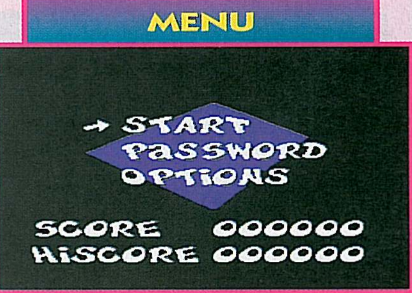
rá tranquilizarse, coger aire varias veces y, transcurrido cierto tiempo de observación acompañado con una tila bien cargada, volver a la aventura. La escasa lógica que incorpora el argumento y las evoluciones de este programa, impiden que este título pueda englobarse estrictamente en el género de las magníficas joyas anteriormente citadas. Los magníficos scrolles y los fascinantes gráficos de **BUBBA'N'STIX**, que nada tienen que envidiar a los de cualquier dibujo animado japonés de primera fila, destacan sobre el resto del juego. El sonido FX y la música cumplen perfectamente con las premisas exigidas por esta clase de títulos, aunque la versión que se encuentra en nuestro poder no está ni mucho menos concluida. Probablemente



INTERRUPTOR



MENU



Stix



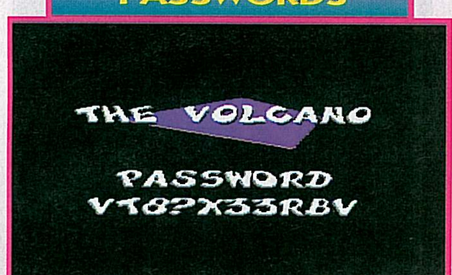




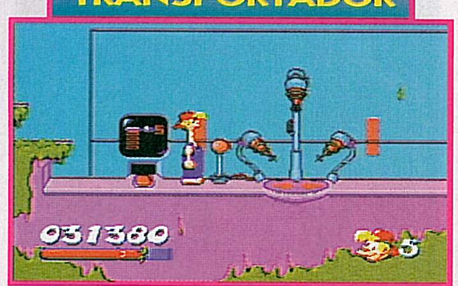








TRANSPORTADOR



los futuros cambios introducidos por la compañía estadounidense beneficiarán enormemente la acción. Sin embargo, deberá ser el tiempo y el apoyo de los usuarios de la ***Mega Drive***, los que dictaminen si este producto tiene la calidad final que se le presupone.
Lo que sin duda resulta indudable es que la enorme profesionalidad de esta compañía británica se está traduciendo en un aluvión incesante de magníficos títulos.
Con **BUBBA'N'STIX,** SOUL STAR y el esperado CHUCK RACING (cuyo protagonista será, ¡cómo no!, el prehistórico Chuck), la compañía **Core** espera consolidarse como una de las productoras más importantes del mundo. Por el momento, su arduo trabajo ha obtenido la recompensa del éxito.



Sub Terrania

SEGA **(REINO UNIDO)**









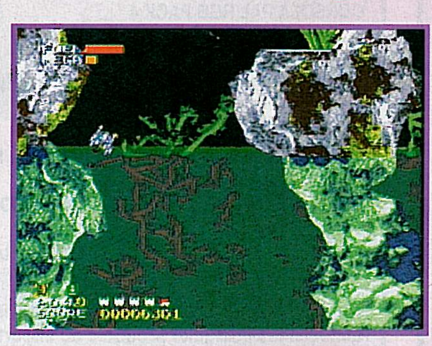




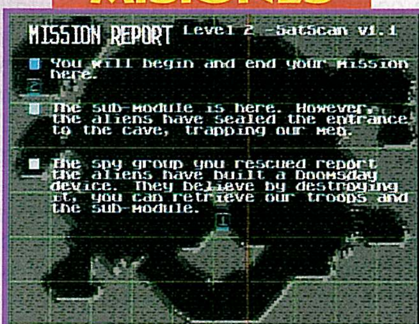
Desde la aparición de ASTEROIDES, el género de naves espaciales cuyos movimientos se ven influidos por la inercia ha sido recogido por numerosos programas para todos los sistemas de videojuegos. Entre estos cartuchos debemos destacar el legendario THRUST y el más reciente SOLAR JETMAN para ***NES***. Sin embargo, a excepción de una de las fases incluidas en CRASH DUMMIES, es la primera vez que los programadores de ***Mega Drive*** deciden lanzar al mercado un juego de este estilo.

SUB TERRANIA recoge fielmente la estructura propia de estos simuladores. La nave debe desplazarse a lo largo de cientos de pasajes para cumplir las misiones programadas por la base central. Además, los enemigos aparecen por doquier en cualquier zona. La característica principal de estos cartuchos es la fuerte inercia que sufre la aeronave, lo que complica bastante su control. El scroll, el colorido y la música son los típicamente utilizados en ***Amiga***, sistema en el que abundan esta clase de juegos. Como dato a tener en cuenta hay que destacar la magnífica introducción y, especialmente, el rótulo que sirve como presentación a este título.



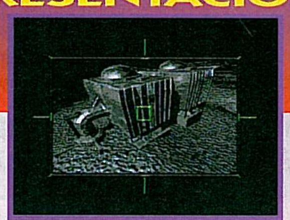


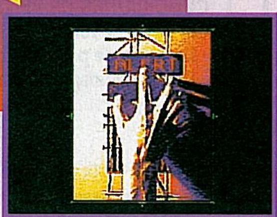
MISIONES



PRESENTACION





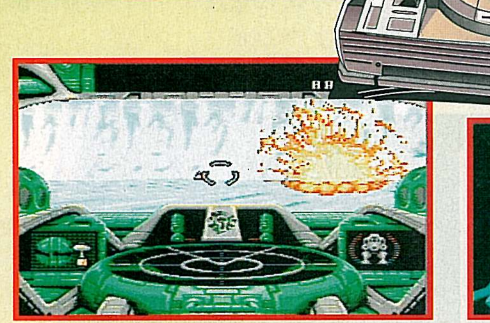


CONTROL

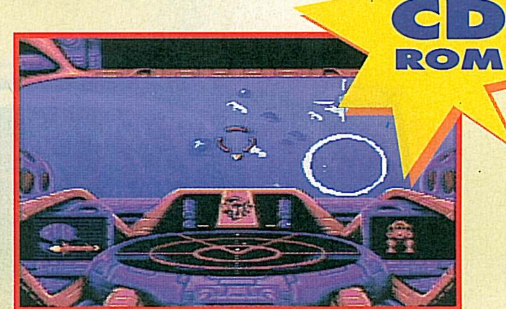


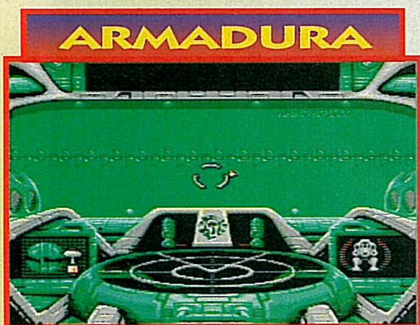










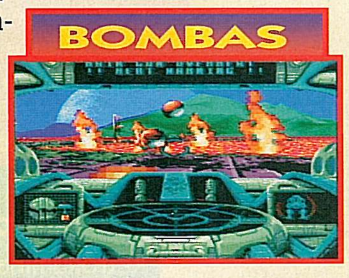


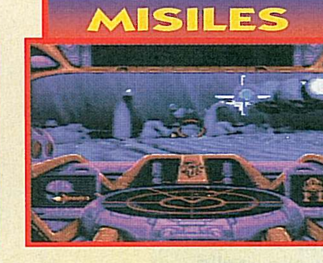


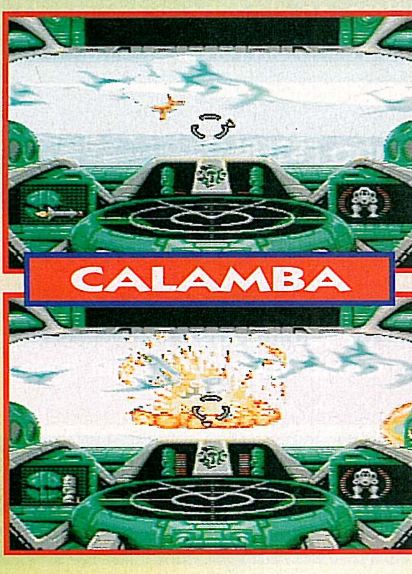
Core, especialmente conocida por la saga prehistórica CHUCK ROCK, se ha afianzado como una de las compañías más productivas para ***Mega CD***. Los programadores de la compañía inglesa han utilizado a fondo el hardware de este periférico para conseguir un gran realismo en escenas que causarán admiración incluso entre el público más exigente. **BATTLECORPS** es un simulador de robots de combate que se desplazan en un entorno tridimensional. Contamos con tres prototipos de características diferentes para cumplir la misión encomendada. Vegra posee una protección especial contra el calor que le permitirá explorar un inhóspito mundo volcánico invadido por lava; Calamba recorrerá un desolado y gélido paraje polar y, por último, Cigny está capacitado para sumergirse en las profundidades de un océano habitado por extravagantes criaturas.

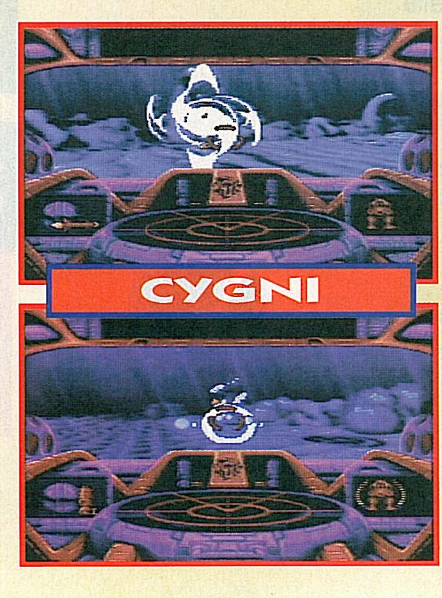
Dicen que la mejor defensa es un buen ataque y, desde luego, nuestros ingenios estarán excelentemente defendidos, ya que disponen de un variado arsenal armamentístico (bombas, misiles y lanzallamas entre otros). Muy crudo lo llevan aquellos enemigos que traten de interponerse en nuestra misión.

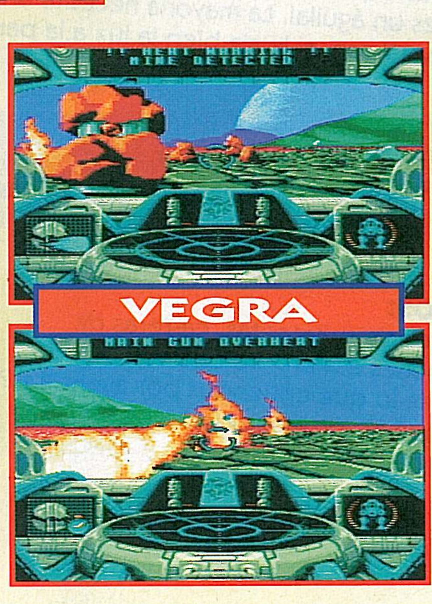
Core sigue por buen camino: **BATTLECORPS** promete ser uno de los juegos más interesantes creados hasta el momento para ***Mega CD***.











Nuevo IBM PS/1 Media Exploration System.



Ordenador de Alta Fidelidad.

IBM PS/1 MULTIMEDIA

Enciende el nuevo IBM PS/1 Media Exploration System y en cinco minutos descubrirás un nuevo universo. Todo el poder de la tecnología CD-ROM, combinada con la facilidad de uso del ordenador IBM PS/1.

El PS/1 Media Exploration System es una completa configuración multimedia que incluye un CD-ROM, un set de altavoces estéreo y 4 Compact Disc de temas variados para toda la familia.

Fotografías, vídeo, voz, música y sonido de alta fidelidad... descubre un nuevo mundo a través de increíbles gráficos y del sonido digital más espectacular.

Muy fácil de usar e instalar. Acompañado de un exclusivo CD-ROM tutorial que te guiará a través del entorno Multimedia, además de un completo apoyo de Software precargado: DOS 6.0; Windows 3.1; Works; Photo Gallery, para ver tus propias fotos y manipularlas, y un completo catálogo de imágenes.

Características:

intel inside

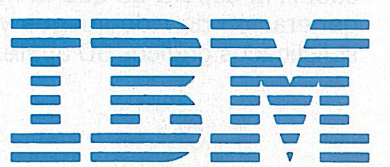
- Procesador i486 DX a 33 MHz.
- Disco Duro de 170 MB.
- 4 MB de RAM.

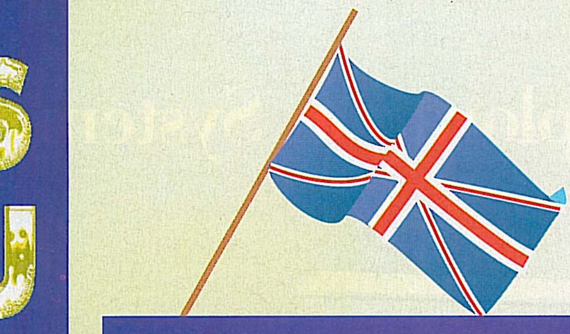


- Sistema inteligente de ahorro de energía.



Para más información llame de lunes a viernes, de 9,00 h. a 18,00 h. al **900 100 400** y le indicarán el concesionario más cercano a su domicilio.





Soul Star

CORE (REINO UNIDO)

CD ROM





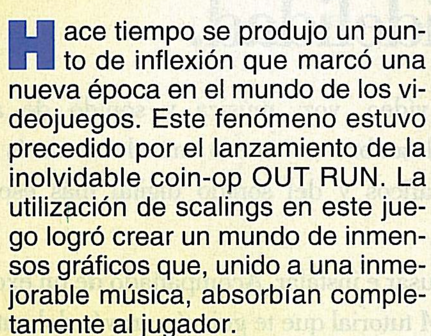








Hace tiempo se produjo un punto de inflexión que marcó una nueva época en el mundo de los videojuegos. Este fenómeno estuvo precedido por el lanzamiento de la inolvidable coin-op OUT RUN. La utilización de scalings en este juego logró crear un mundo de inmensos gráficos que, unido a una inmejorable música, absorbían completamente al jugador.
Tras esta entrega llegaron de la mano de **Sega** nuevos proyectos bautizados con nombres tan familiares como AFTER BURNER, GALAXY FORCE o POWER DRIFT, que representaron los albores de una nueva técnica denominada scaling. Los responsables de la compañía japonesa decidieron incluir tan interesante tecnología en

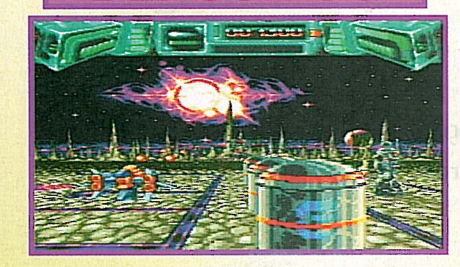






su unidad de CD para ***Mega Drive***, permitiendo la aparición de espectaculares títulos como BATMAN RETURNS, THUNDERHAWK y, por supuesto, **SOUL STAR**.
JAGUAR XJ220 y THUNDERHAWK marcan los antecedentes de una compañía que ha apostado fuertemente por las nuevas técnicas. A la espera de que la nueva generación de videojuegos y sus sofisticados gráficos 3D aparezcan en Europa (acontecimiento que aún tardará cierto tiempo), debemos conformarnos con degustar las exquisiteces de este magnífico título. La magnitud de esta creación sólo se hará evidente ante vuestro ojos si realizáis una comparación entre el propio **SOUL STAR** y el espectacular GALAXY FORCE de **Sega**. Semejantes efectos gráficos, unidos a una increíble rapidez, la insuperable suavidad de los movimientos y una música extraordinaria, prometen un sensacional juego.
La compañía **Core** ya dio muestras de su excelente capacidad con su anterior simulador, THUNDERHAWK, que sorprendio a todos los aficionados por sus impresionantes gráficos y animaciones. Hoy, tras largo tiempo de paciente espera

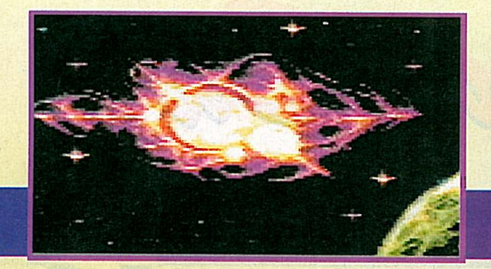
DEPOSITOS

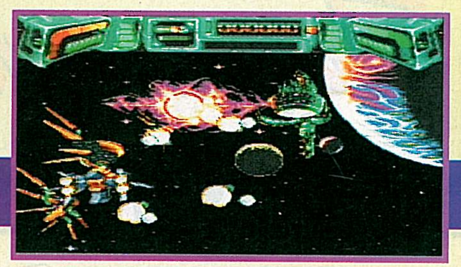


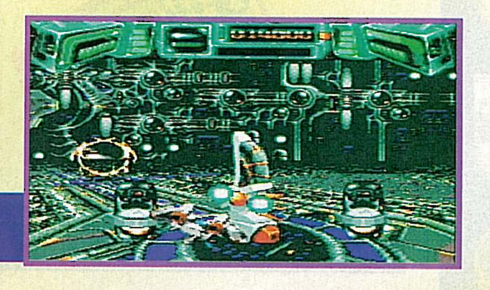


EN EL ESPACIO





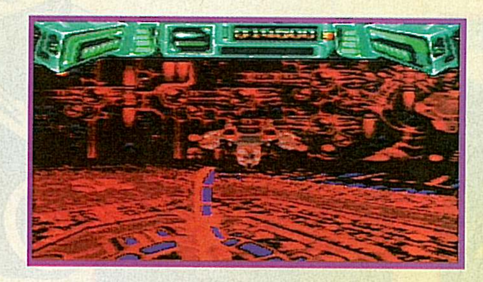






ROBOTS







SCALING

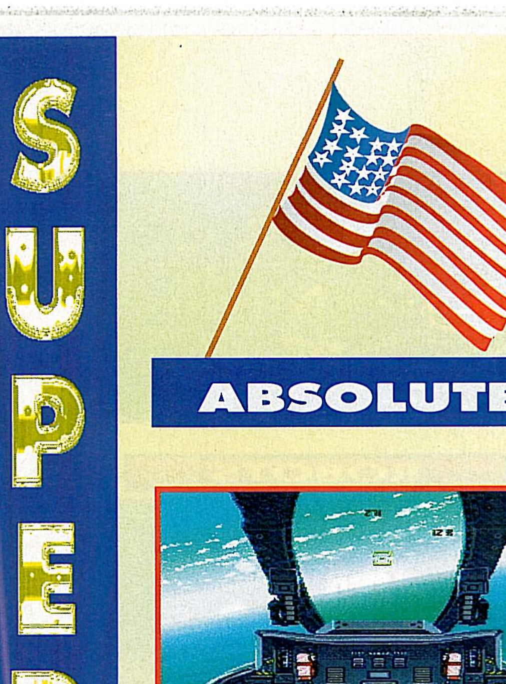
Como en las buenas coin-op de Sega, aunque este título sea de Core, el scaling y los inmensos gráficos son los auténticos protagonistas del juego, ya que están dotados de una suavidad y rapidez de movimientos increíbles.

ENEMIGO FINAL



desde el mítico OUT RUN, parece que la inexplorada técnica del scaling comienza a introducirse con fuerza en nuestros hogares.

De momento no os podemos contar nada más. La versión que hemos observado se encuentra todavía en plena etapa de producción. Pero si el comienzo es así, ¿cómo será el resultado final? La respuesta en un par de meses.





ABSOLUTE ENTERTAINMENT (EE.UU)

16 MEGAS



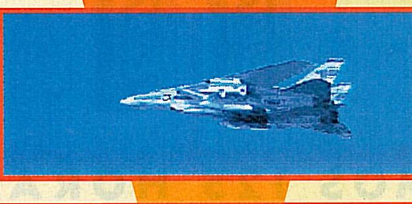


Absolute Entertainment, autores de los soporíferos BATTLETANK y BATTLETANK 2 (afortunadamente los españoles sólo tuvimos que aguantar esta segunda parte), vuelven a probar suerte en el mundo de la simulación con un título que promete bastante más que sus predecesores. En esta ocasión la compañía norteamericana ha apostado por un simulador de vuelo, género que goza de escasas simpatías en el mundo de las videoconsolas a diferencia de otros soportes –como los ***PC***, por ejemplo– donde su aceptación resulta indiscutible. Probablemente la razón radica en que el hadware de las consolas normalmente está enfocado a la programación de arcades (con la nueva generación de consolas este hecho cambiará), impidiendo la creación de nuevos y mejores títulos de simulación. Por suerte, el Modo 7 de la ***Super Nintendo*** abre la puerta de la esperanza a todos aquellos aficionados a esta clase de juegos, ya que aporta una calidad técnica que, sin alcanzar las cualidades de otras máquinas domésticas, cumple con los requisitos exigibles.

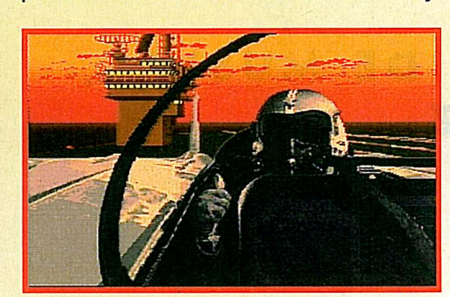
TURN AND BURN utiliza el Modo 7 para conseguir unos ejercicios de vuelo asombrosos. Los fantásticos efectos sonoros y la rapidez y suavidad de movimientos logran crear una atmósfera de juego hasta ahora inédita en los 16 bits de **Nintendo**. **Absolute** parece dispuesta a encauzar su desviada trayectoria con un siimulador que, por una vez y sin que sirva de precedente, promete cumplir con las expectativas creadas. Muy pronto podremos disfrutar de él.



INTRO





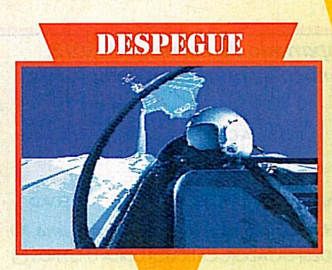




ATERRIZAJE



DESPEGUE



PORTAVIONES



MISION O.K.



NO LE

SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.** Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!







Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

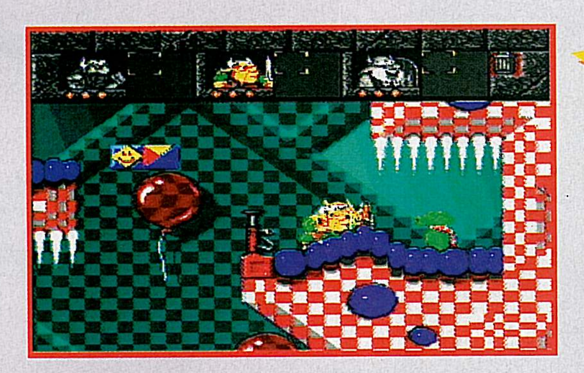
SUPER PREVIEWS



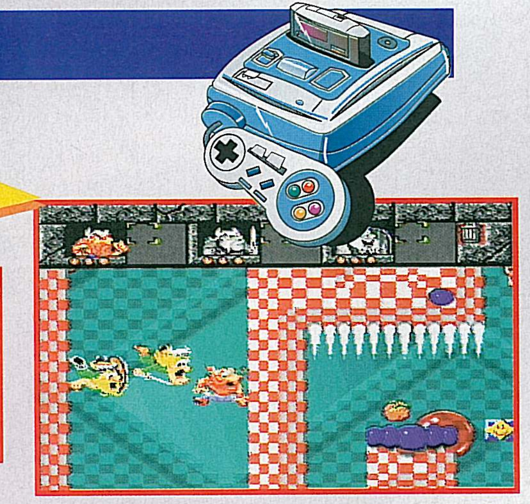
The Lost Vikings

INTERPLAY (EE.UU.)

8 MEGAS

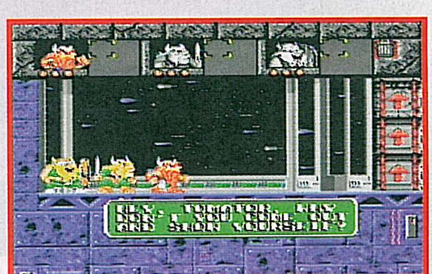








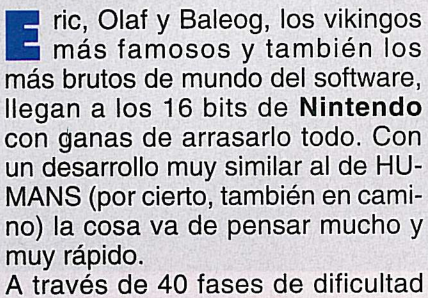
Deberás combinar las particulares habilidades de cada personaje para encontrar la salida en las diversas fases.



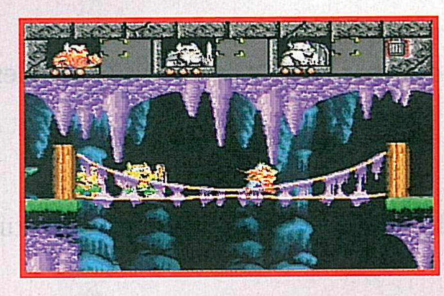
Eric, Olaf y Baleog, los vikingos más famosos y también los más brutos de mundo del software, llegan a los 16 bits de **Nintendo** con ganas de arrasarlo todo. Con un desarrollo muy similar al de HUMANS (por cierto, también en camino) la cosa va de pensar mucho y muy rápido.

A través de 40 fases de dificultad creciente, nuestros chicos deberán trabajar en equipo con el único objetivo de llegar a la salida de cada nivel. Cada uno posee habilidades particulares, por lo que deberemos combinar las capacidades personales de los protagonistas para culminar con éxito la aventura. Tanto los gráficos como el mapeado son prácticamente idénticos a la versión para ***Mega Drive*** que comentamos hace un par de meses. Lo que sí se ha mejorado y mucho es el apartado sonoro. Con unas melodías que invitan más a subirse a la mesa y pegarse un bailoteo con la vecina del quinto que a descifrar puzzles, **LOST VIKINGS** nos meterán toda la marcha precisa para enfrentarnos a un cartucho de estrategia de muchísimos kilates. Si te interesa, no te pierdas el próximo número.

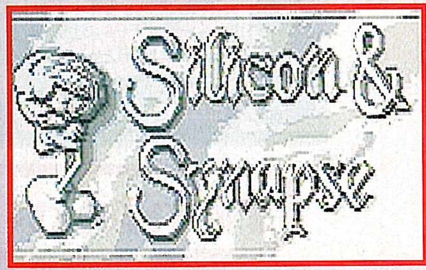




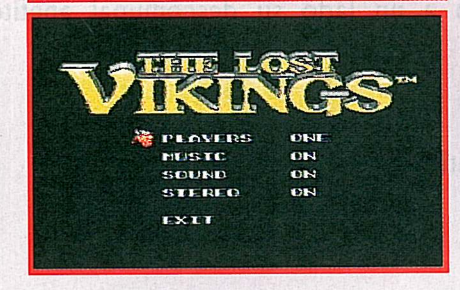




PROGRAMADORES



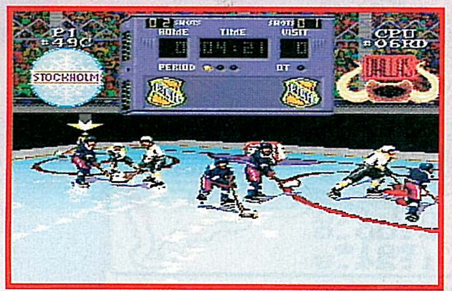
OPCIONES



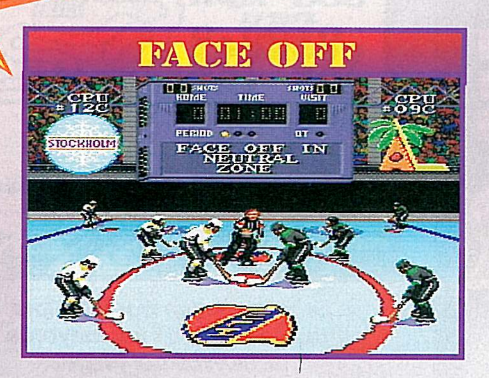
GAME OVER



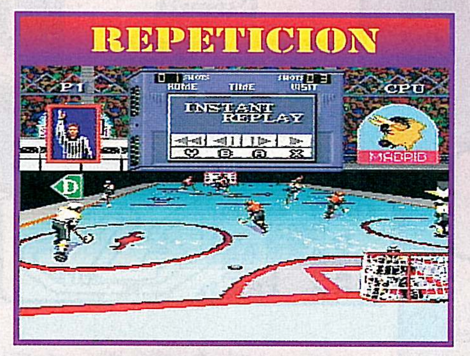


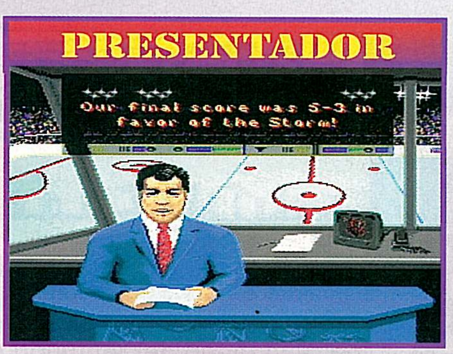


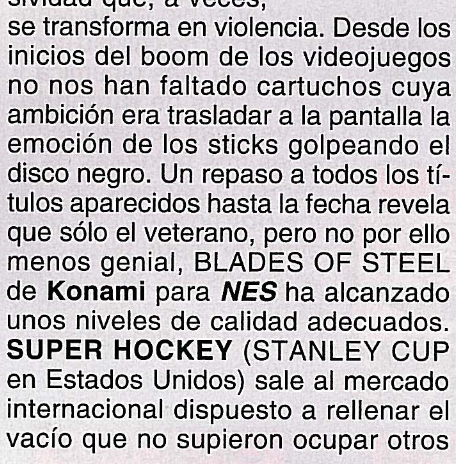



FACE OFF

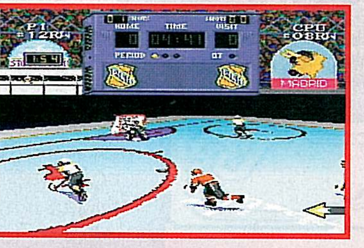

EQUIPOS


REPETICION


PRESENTADOR



El hockey sobre hielo es uno de los espectáculos más populares de Norteamérica. El secreto de su éxito radica probablemente en la mezcla de deporte y agresividad que, a veces, se transforma en violencia. Desde los inicios del boom de los videojuegos no nos han faltado cartuchos cuya ambición era trasladar a la pantalla la emoción de los sticks golpeando el disco negro. Un repaso a todos los títulos aparecidos hasta la fecha revela que sólo el veterano, pero no por ello menos genial, BLADES OF STEEL de **Konami** para ***NES*** ha alcanzado unos niveles de calidad adecuados. **SUPER HOCKEY** (STANLEY CUP en Estados Unidos) sale al mercado internacional dispuesto a rellenar el vacío que no supieron ocupar otros juegos de este género para ***Super Nintendo*** como NHL 94 de **Electronic Arts**, U.S.A. ICE HOCKEY de **Jaleco**, HIT THE ICE de **Taito** o SUPER SLAP SHOT de **Virgin**.

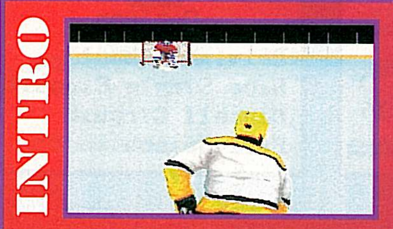


Los chicos de **Sculptured Software** (autores de MORTAL KOMBAT, SUPER STAR WARS y SUPER EMPIRE STRIKES BACK) han centrado todos sus esfuerzos en dotar a este cartucho de un efecto 3D en Modo 7 a imagen y semejanza del que ya tuvimos la ocasión de disfrutar con WORLD LEAGUE BASKETBALL de **Hal**. El resultado es un juego repleto de rotaciones, zooms y giros que nos introducen por completo en la vorágine de un partido.

Tres niveles de dificultad, equipos de distintas procedencias (Estados Unidos, Norte de Europa, Este de Europa y Canadá), modo torneo, exhibición y play-offs al mejor de siete partidos, son las principales opciones de un hockey sobre hielo al más genuino estilo del séptimo chip gráfico del hardware de ***Super Nintendo***.


CIFRAS

INTRO

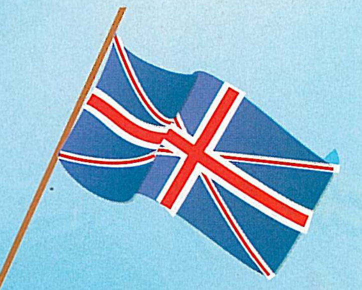






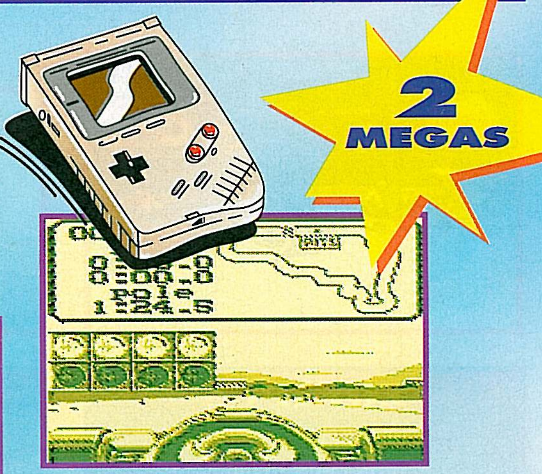


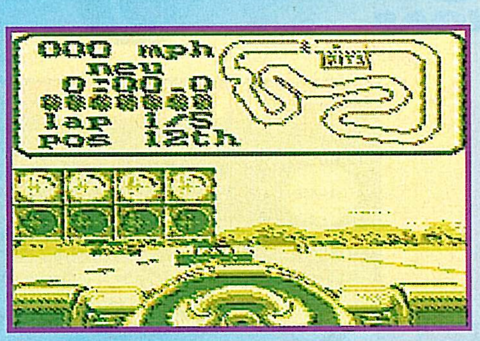




Nigel Mansell's World Championship

GREMLIN/GAMETEK (REINO UNIDO)

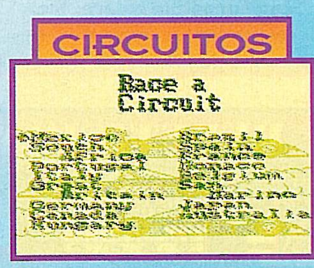


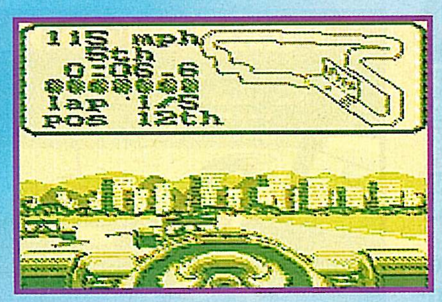


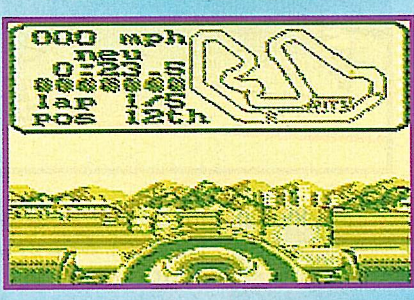
La perspectiva frontal súper plana es uno de los mayores atractivos del juego.

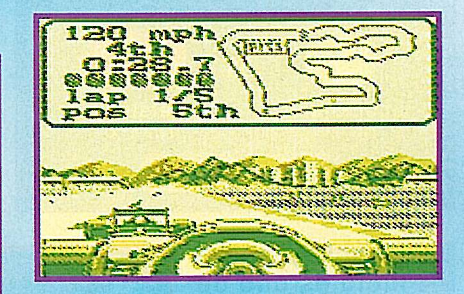


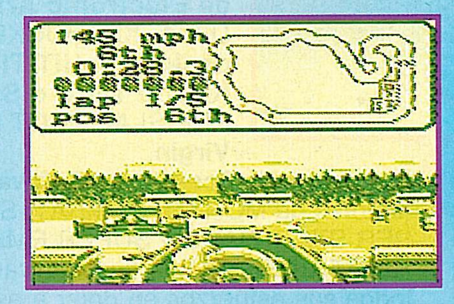
CIRCUITOS





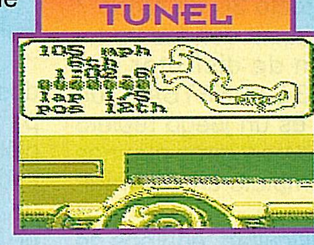




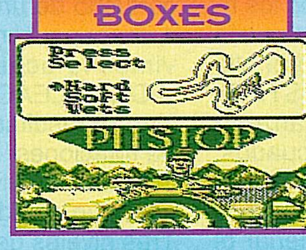


De la mano del reputado programador de la casa **Gremlin**, Ali Davidson, y con las músicas y efectos de sonido de la pareja Hiley & Phelan (ZOOL de ***Super Nintendo*** y ***Game Boy***), llega a la portátil de **Nintendo** la conversión de **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP**, el mejor juego de carreras para ***SNES***. A pesar de las lógicas diferencias técnicas, la mayoría de las opciones de 16 bits han sido respetadas, incluso su inigualable sensación de realismo.
Lo que más sorprende de este título respecto a otros simuladores automovilísticos es el generoso tamaño de los Fórmula 1. Estos descomunales sprites abren paso a una perspectiva frontal súper plana con unas rutinas de *scaling* vertiginosas y muy logradas. Un montón de circuitos, infinidad de modalidades de juego y el bigote de Mansell como garantía de calidad completan la apuesta más dinámica y veloz de los 8 bits de **Nintendo**.
Una vez más se demuestra que las tres pulgadas de la pequeña pantalla de ***Game Boy*** no son óbice para efectuar magníficas conversiones de otros juegos pensados, en un primer momento, para consolas superiores.

TUNEL

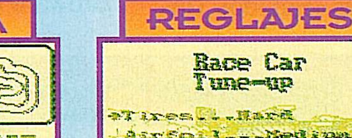


BOXES



PRACTICA

REGLAJES

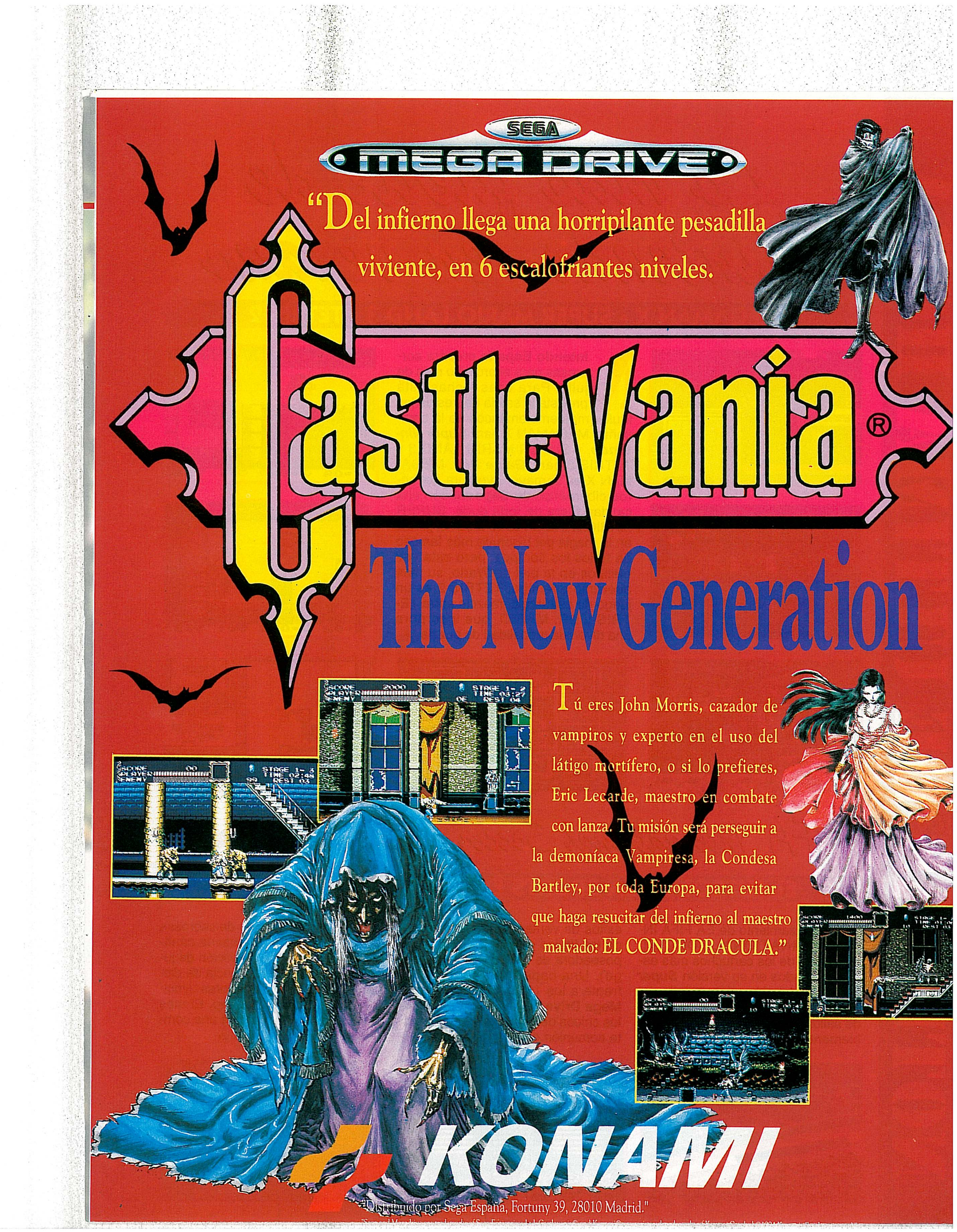


CONDICIONES

Mexican Grand Prix

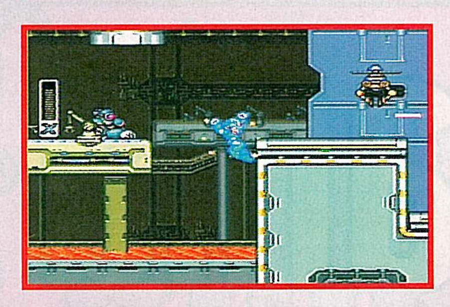
OPCIONES

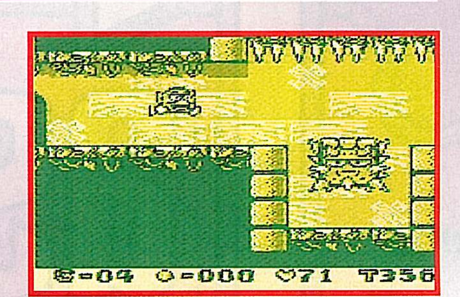
Game Options
Driving School
Race Single Circuit
Mansell Circuit
Full Season


SEGA
MEGA DRIVE
"Del infierno llega una horripilante pesadilla viviente, en 6 escalofriantes niveles.
Castlevania®
The New Generation
Tú eres John Morris, cazador de vampiros y experto en el uso del látigo mortífero, o si lo prefieres, Eric Lecarde, maestro en combate con lanza. Tu misión será perseguir a la demoníaca Vampiresa, la Condesa Bartley, por toda Europa, para evitar que haga resucitar del infierno al maestro malvado: EL CONDE DRACULA."
KONAMI
"Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid."

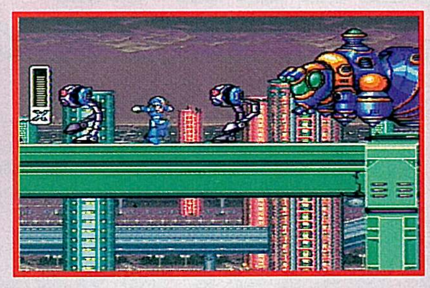
Lo más fuerte de Nintendo, en verano

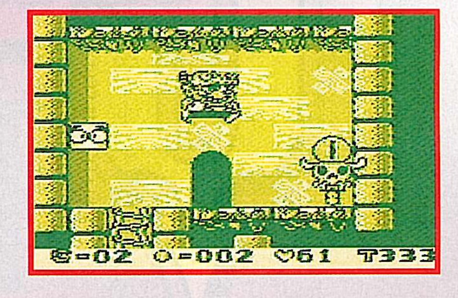
MEGAMAN X - SUPER MARIO LAND 3 - TETRIS 2





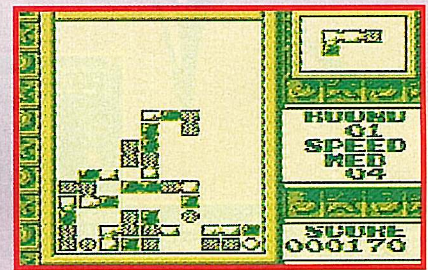
Nintendo España prepara sorpresas para el próximo mes de julio. Para esas fechas está prevista la salida de tres de los títulos más emblemáticos de la compañía: MEGAMAN X para ***Super Nintendo***, y SUPER MARIO LAND 3 y TETRIS 2 para ***Game Boy***. MEGAMAN X es la mayor aventura del héroe cibernético de **Capcom** con una calidad fuera de toda duda. SUPER MARIO LAND 3 vuelve a sumergirnos en la magia del bigotudo más famoso de todos los tiempos, pero esta vez metidos en la piel de Wario, su más acérrimo enemigo. TETRIS 2 es un juego de estrategia, mezcla entre TETRIS y DR. MARIO, que incorpora una divertida modalidad de puzzle.







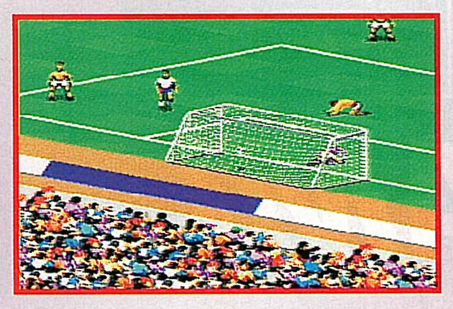




FIFA International Soccer en Super Nintendo

EL FUTBOL DE EA SPORTS ES TODA UNA REALIDAD

El lanzamiento de EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER, uno de los cartuchos más esperados en su versión ***Super Nintendo***, ha sido ya anunciado por **Arcadia**. Junio será la fecha oficial de salida al mercado del que probablemente será uno de los mayores éxitos de ventas de la distribuidora de los títulos de **Ocean** (compañía poseedora de los derechos del juego). Una capacidad de 8 megas frente a los 16 de la entrega para **Mega Drive** no son óbice para que los chicos de **EA Sports**, en perfecta comunión con los de **Ocean**, hayan incluido un montón de sabrosas novedades como 23 nuevos cánticos, otro ángulo de repetición de jugada, una barra de potencia de disparo y hasta cinco jugadores simultáneos gracias al Multitap. El mes que viene os ofreceremos una completa Preview del juego.







Nigel Mansell's World Championship

POLE POSITION

A partir de ahora ésta será la única posición que debes ocupar si quieres sentirte como el más intrépido piloto de Fórmula 1. El salón de tu casa se convertirá en el circuito más excitante. Arranca motores y ponte a los mandos de tu **GAMEBOY** o tu **SUPER NINTENDO,** porque te espera la más apasionante carrera de tu vida: 16 circuitos, 2 niveles de dificultad, opción aprendizaje, todo ello en Modo 7. Por fin ha llegado el más auténtico simulador de coches de carreras profesionales: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.**





Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



ART OF FIGHTING

Estamos ante uno de los grandes. STREET FIGHTER II puede compararse técnicamene con otros juegos, pero sólo ART OF FIGHTING comparte con él esa magia, ese misterioso encanto que convierte un programa de calidad en un clásico.

El germen del fenómeno ART OF FIGHTING se originó en los salones recreativos en los primeros meses de 1992. Muchos asiduos pensamos que se trataba de un clónico del SF2, una segunda parte o, por qué no, de una versión pirata del monstruo de Capcom. Pronto descubrimos nuestra equivocación. Era algo nuevo, algo grande que venía a revolucionar a los arcades de lucha por la vía de la calidad. Dada la supremacía de los Ryu, Ken, Dhalsim y compañía, nadie auguraba demasiado futuro a la creación de SNK. Pero con el tiempo supo hacerse un hueco entre los aficionados a este género, e incluso muchos lo veneraron como el rey absoluto del mamporro. ¿El secreto de su éxito?, quizá el tamaño de los luchadores, la facilidad de manejo, el *zoom*, el carácter de los protagonistas o su elegancia. Como toda máquina de SNK que alcanza cierto renombre, no tardó mucho tiempo en ser convertida para *Neo Geo*. Sus usuarios tuvieron acceso al mítico programa en su propia casa al insultante precio de 40.000 pesetas. Ahora, y por bastante menos dinero, los poseedores de *Mega Drive* y *Super Nintendo* pueden disfrutar de una réplica más que digna del mítico arcade. Ambos cartuchos atesoran unas virtudes incuestionables, destacando la calidad sonora de la versión para *Super Nintendo* y los espectaculares escenarios de la entrega para *Mega Drive* (su único fallo es que el *zoom* ha desaparecido). La legendaria jugabillidad permanece intacta en ambas entregas, siendo indudablemente el punto

DE LO BUENO, LO MEJOR



fuerte de las dos conversiones. Si Robert, Ryo, Lee y King eran familiares para vosotros hace algún tiempo, con estos dos cartuchos recuperaréis todo lo que os hizo admirarles. Si, por el contrario, jamás tuvistéis la ocasión de disfrutar de uno de sus combates, ahora podréis deleitaros con dos cartuchos que si, bien técnicamente son mejorables, destilan entretenimiento por los cuatro costados. ART OF FIGHTING tiene algo especial que todo buen aficionado sabrá apreciar en su justa medida.

THE SCOPE



DOBLE ACIERTO

A la hora de hablar de las dos versiones de ART OF FIGHTING lo más fácil sería caer en odiosas comparaciones diciendo que si esto es mejor que lo otro, que si falta un zoom por allí, un scroll brusco por allá, que si Nintendo, que si Sega... En fin, tanto una entrega como la otra son igualmente jugables y divertidas. Puede que la versión para Super NES tenga un sonido alucinante y conserve el zoom del original, pero la de Mega Drive posee una gran jugabilidad y permite ejecutar las magias con una facilidad pasmosa. Personalmente me gusta mas la de Mega Drive, aunque creo que los dos grupos de usuarios quedarán igualmente satisfechos después de jugar a este genial beat'em up.

NEMESIS



ART OR FIGHTING

No, no es un error. Digo ART or FIGHTING porque me da la impresión de que cada consola se ha dedicado a uno de los dos términos que componen el nombre. Super Nintendo se ha centrado más en la apariencia, en el Art. En cambio, la entrega para Mega Drive, gracias al torrente de jugabilidad y maniobrabilidad que atesora, es más Fighting. El zoom, el tamaño de los personajes, las voces y melodías tipo Neo Geo y las animaciones son mejores en Super Nintendo. El entretenimiento, la diversión y la facilidad de ejecución de las magias están más acentuados en el juego para Mega Drive. Prefiero el cartucho de Sega que, en mi opinión, es el segundo mejor juego de lucha para Mega Drive después de STREET FIGHTER II.

THE SCOPE

ART OF FIGHTING





TAKARA
(TAKARA)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 9 COMBATES
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	87
MUSICA	88
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	83

- Saldrá en español.
- Tiene *zoom*, aunque menor que el de ***Neo Geo***.
- Algún escenario resulta muy pobre.
- Lentitud de respuesta.

TOTAL 85

De todas las conversiones de **SNK** para ***Super NES***, esta es la más acertada. En su afán por parecerse a la versión de ***Neo Geo***, **Takara** ha perdido dosis de jugabilidad en beneficio de aspectos gráficos y sonoros.

F.COUNTER ATTACK



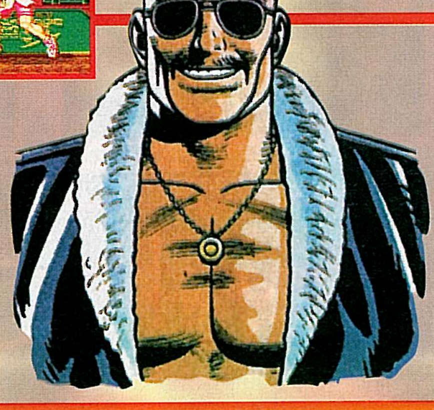
Bajo el nombre de Final Counter Attack se ocultan una serie de golpes finales al estilo de los Special KO de las T.M.N.T. Cada luchador posee uno distinto y sólo los podrá realizar cuando la barra del contrario esté en las últimas. Para averiguar cómo se hacen debes finalizar el juego en todos los niveles de dificultad.



MAS VALE TARDE ...

Tras el espectacular paso de ART OF FIGHTING por Neo Geo, los aficionados a los grandes de la lucha soñábamos con versiones para Mega Drive o Super NES de este juego. Pero la espera fue larga y aparecieron títulos para 16 bits capaces de competir con las primeras bestias de Neo Geo. A pesar del retraso me parece acertada la decisión de convertir este clásico a Mega Drive y Super NES. El resultado es bueno, destacando aspectos distintos según la versión examinada. Me he divertido igual con ambas conversiones, aunque ART OF FIGHTING para Mega Drive me ha parecido un pelín más jugable. Prefiero este cartucho a otros más espectaculares y técnicamente impecables como ETERNAL CHAMPIONS.

DE LUCAR



MR.BIG

SN



MD



SN



MD





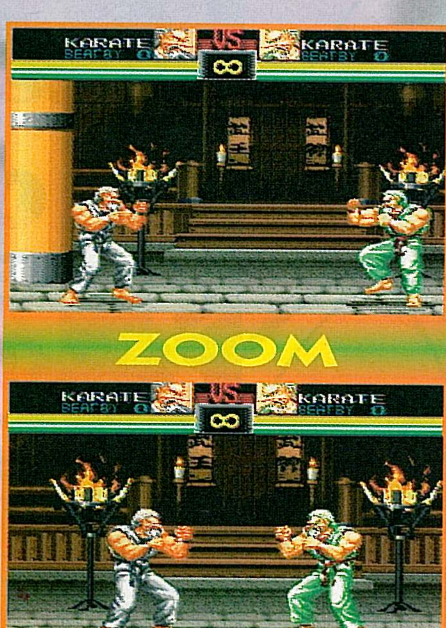
DUELO DE HERMANOS

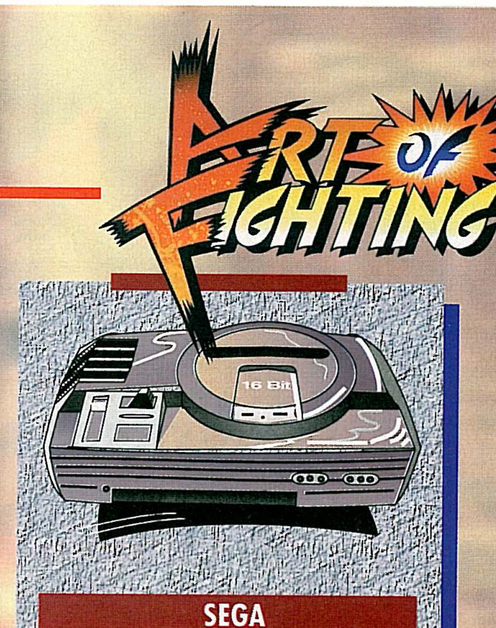
El excelente trabajo de Takara para Super NES supera la calidad de FATAL FURY y KING OF THE MONSTERS. Han sabido plasmar las cualidades del original: grandes sprites, zoom eficaz, buen tratamiento del sonido y la famosa intro. Sin embargo, han olvidado los excelentes escenarios, la inmediata respuesta de los personajes y algún cinema. La versión de Mega Drive representa un acierto reprogramador de Sega que, obviando el zoom, el gran tamaño y la definición de los luchadores, ha apostado por una jugabilidad más dinámica, una mayor respuesta del pad y la inclusión de los cinemas motorizados del original. Se echa en falta mayor calidad en las animaciones y saltos de los protagonistas.

THE ELF









SEGA
(SEGA)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 9 COMBATES
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	82
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	88

- La calidad de los fondos.
- Rapidez y dinamismo.
- Carece del famoso *zoom*.
- Falta definición en los luchadores.

TOTAL 87

La elegancia y familiaridad de sus personajes constituyen el punto fuerte de este cartucho. Otros juegos pueden ser mejores técnicamente hablando, pero **ART OF FIGHTING** es mucho más carismático.


MEGA DRIVE
LOS super del 93
A ALADDIN
VIRGIN
B GUNSTAR HEROES
SEGA
C MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
D SENSIBLE SOCCER
SONY
E STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION
CAPCOM
MASTER SYSTEM
LOS super del 93
A ASTERIX 2
SEGA
B KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
ACCLAIM
C MICKEY MOUSE 2
SEGA
D RAINBOW ISLANDS
SEGA
E STAR WARS
U.S. GOLD
MANDANOS TU VOTO
Y CONSIGUE
TU 3DO
GAME GEAR
LOS super del 93
A CHUCK ROCK II
CORE
B JUNGLE BOOK
VIRGIN
C MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
D ROBOCOD
U.S. GOLD
E STAR WARS
U.S. GOLD

LOS SUPER del 93

En 1992 se institucionalizaron los premios SUPER a los mejores videojuegos de cada año. Durante el 93 han sido muchos y de muy buena calidad los cartuchos aparecidos en el mercado. Sin embargo, no todos pueden obtener uno de nuestros galardones.

Necesitamos tu experta opinión para escoger aquellos juegos que merecen el título de SUPER DEL 93. Cinco son los títulos nominados por los miembros de la redacción de SUPER JUEGOS.

Rellena este cupón con todos tus datos, tachando con una cruz la casilla correspondiente al juego que consideres el SUPER de cada consola. Envíalo, antes del 14 de abril, a Ediciones Mensuales S. A. Revista Súper Juegos (C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid) indicando en una esquina del sobre LOS SUPER DEL 93.

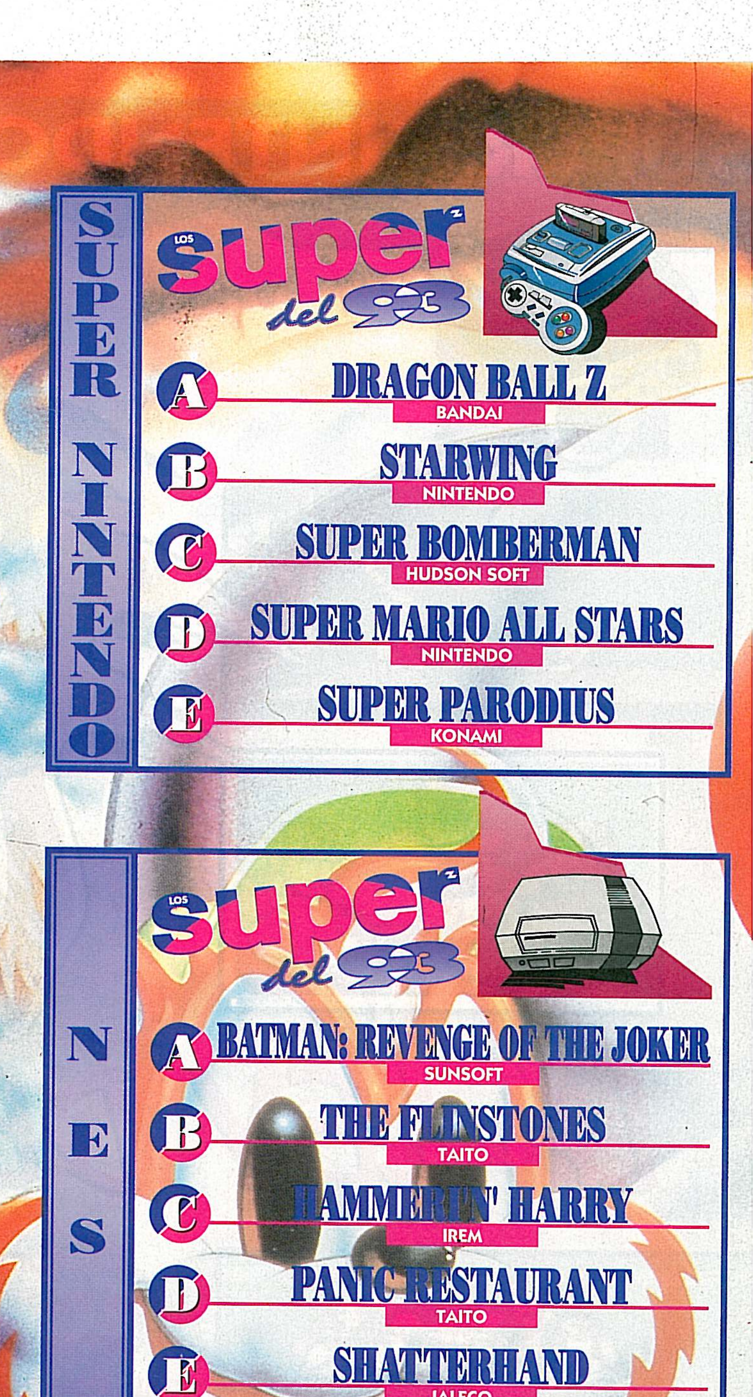
¡¡SORTEAREMOS ESTE FANTATICO 3DO ENTRE TODOS LOS CUPONES RECIBIDOS!!

Distribuido por LASP S.L.
☎ (976) 563 404

LOS SUPER del 93

Nombre
Apellidos
Dirección C. Postal
Población
Provincia
Teléfono Edad
Consola que posees

SUPER					
MEGA DRIVE	A	B	C	D	E
MASTER SYSTEM	A	B	C	D	E
GAME GEAR	A	B	C	D	E
SUPER NINTENDO	A	B	C	D	E
NES	A	B	C	D	E
GAME BOY	A	B	C	D	E



SUPER NINTENDO — LOS SUPER del 93

A. DRAGON BALL Z — BANDAI
B. STARWING — NINTENDO
C. SUPER BOMBERMAN — HUDSON SOFT
D. SUPER MARIO ALL STARS — NINTENDO
E. SUPER PARODIUS — KONAMI

NES — LOS SUPER del 93

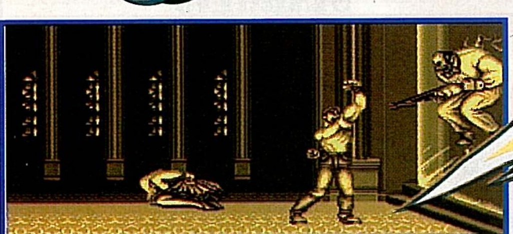
A. BATMAN: REVENGE OF THE JOKER — SUNSOFT
B. THE FLINSTONES — TAITO
C. HAMMERIN' HARRY — IREM
D. PANIC RESTAURANT — TAITO
E. SHATTERHAND — JALECO



GAME BOY — LOS SUPER del 93

A. ADVENTURE ISLAND 2 — HUDSON SOFT
B. FELIX THE CAT — HUDSON SOFT
C. LEGEND OF ZELDA — NINTENDO
D. MYSTIC QUEST — NINTENDO
E. TOP RANKING TENNIS — NINTENDO







Final Fight 2



LA LEY DE LA CALLE

Capcom es la compañía que mejor ha sabido captar el espíritu de los juegos de lucha. FINAL FIGHT 2 no alcanzará nunca el reconocimiento de la saga STREET FIGHTER y muchos podrán buscarle carencias, pero es un cartucho con tintes de genialidad como pocos.









Hay compañías que basan su éxito en la infinita jugabilidad de sus producciones (Nintendo y su saga de MARIO, por ejemplo). Otras, como Psygnosis, cuidan más el aspecto gráfico en detrimento de la diversión. Afortunadamente, Capcom representa el último vértice de este triángulo con una política clara y contundente: presentación y jugabilidad en un mismo producto. Con tales premisas no es extraño que el éxito haya acompañado casi siempre a los títulos de la compañía japonesa.

Desde las inmejorables adptaciones de los personajes de Disney hasta los archiconocidos juegos de lucha, todos los cartuchos de Capcom gozan de una calidad realmente asombrosa. ALADDIN, QUACKSHOT y STREET FIGHTER II han entrado por méritos propios a ocupar un lugar de honor en la historia de los videojuegos. Aún pecando de ser un auténtico fanático de esta compañía, es de ley reconocer que sólo es necesario fijarse unos breves segundos en la pantalla para descubrir si estamos o no ante un producto de Capcom. El increíble tratamiento del color en una maravillosa atmósfera (aspecto logrado por muy pocos juegos hasta el momento) es una tar-



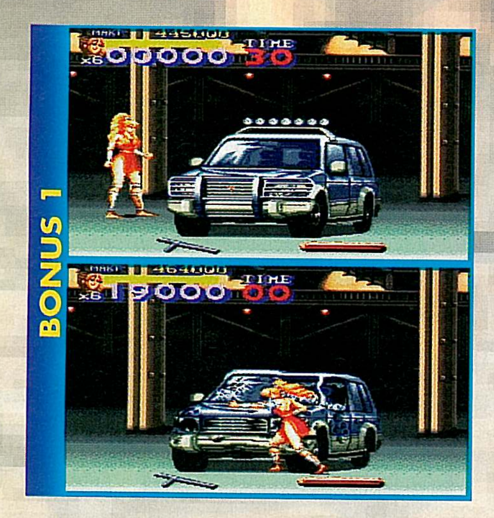






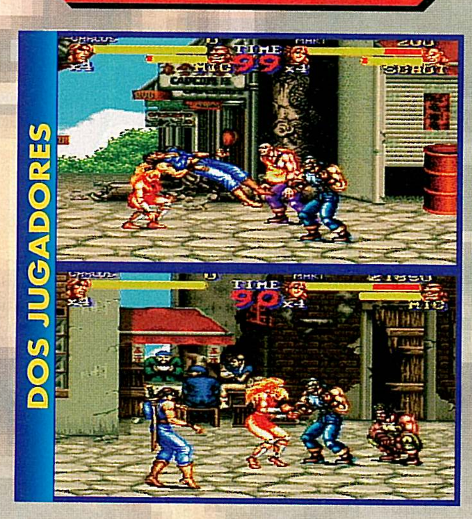








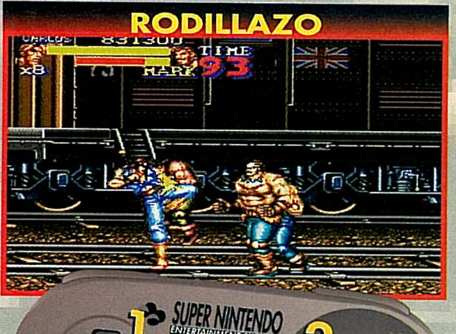
Pese a que su nombre puede hacerte pensar que es español, estás equivocado. Es sudamericano y vive en Metro. En esta ciudad ha conseguido abrirse camino con la inestimable ayuda de Haggar.
EDAD: Desconocida.
ALTURA: 1,89 m.
PESO: 91 kg.



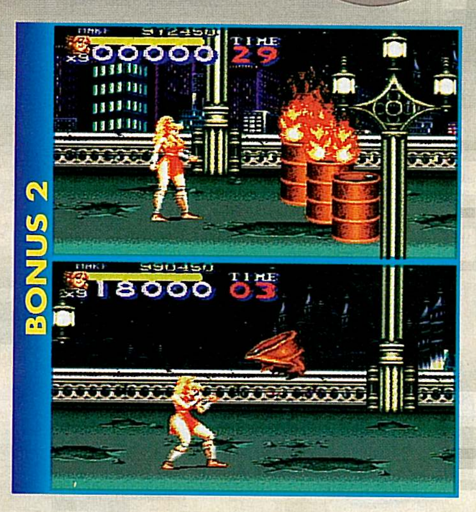












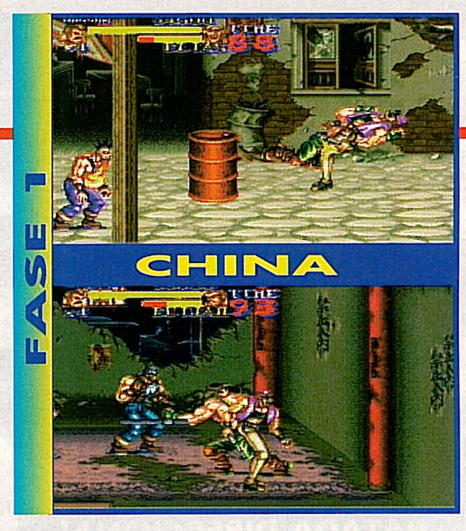
jeta de presentación inigualable, que cala hondo entre sus seguidores. Este detalle, que parece irrelevante, constituye toda una denominación de origen.

FINAL FIGHT 2 conserva las características propias del sello Capcom. Al margen del ya mencionado cromatismo, esta entrega mantiene las proporciones gráficas mínimamente exigibles a este tipo de juegos (y que ni siquiera el alabado STREETS OF RAGE 3 cumple). Es-

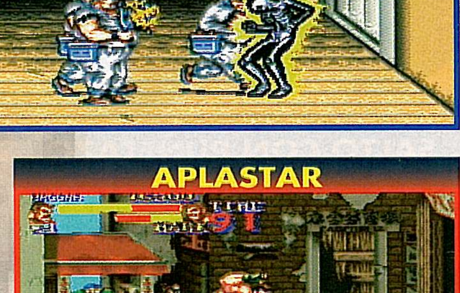
FINAL FIGHT 2



te dato es siempre de agradecer, aunque en ciertos momentos nuestra consola grite el consabido «¡hasta aquí hemos llegado!», y nos deleite con una maravillosa sinfonía de parpadeos y desapariciones espontáneas.
Todo esto se ve justamente eclipsado por un desarrollo que, como suele ocurrir con los títulos de este género (DOUBLE DRAGON, GOLDEN AXE...), es tan divertido como poco original. Retener al jugador

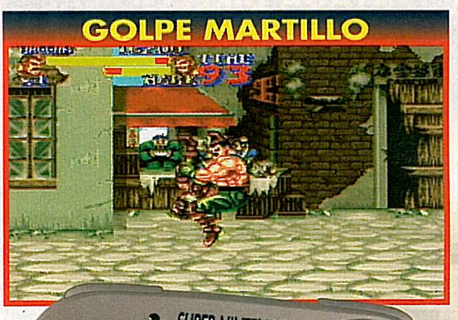


APLASTAR

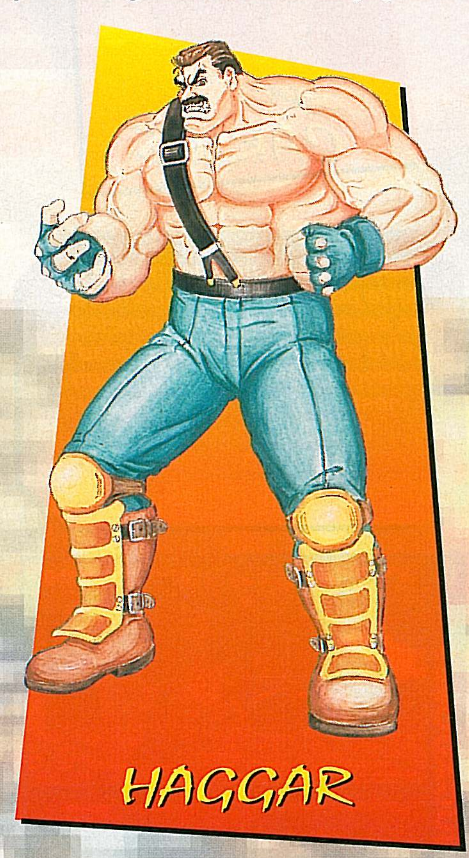




GOLPE MARTILLO







CABECEAR





SALTO CON PATADA





Con semejante apariencia resulta increíble que este hombre pueda ser alcalde de Metro. Campeón de lucha callejera, su lentitud de movimientos está compensada por sus devastadores golpes.
EDAD: 46.
ALTURA: 1,86 m.
PESO: 127 Kg.

GOLPE CUERDA







SUPLEX



















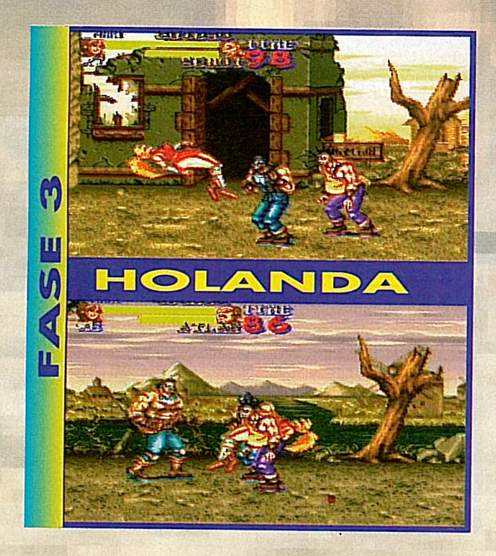
Si caes en el error de confiarte ante esta chica frágil, sus increíbles habilidades y, sobre todo, su flexibilidad, te demostrán que es una luchadora tremendamente rápida y combativa.

EDAD: 20.
ALTURA: 1,65 m.
PESO: 51,7 Kg.



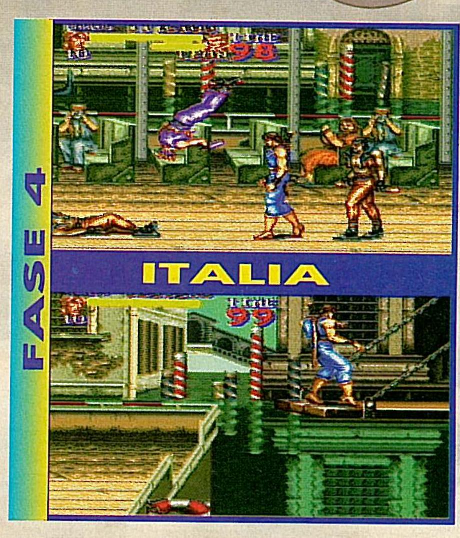






en ciertos lugares del mapeado para que nuestros personajes se despachen a placer con el malvado de turno llega con frecuencia a ser deseperante, aunque el éxito de estos arcades resulta incuestionable. Por supuesto, a nivel personal me parece mucho más atractivo moverme con toda libertad por un mapeado en el que los gamberros salen a mi encuentro sin previo aviso. Pero, en fin, sobre gustos no hay nada escrito.

FINAL FIGHT 2 tiene como apuntes más notorios la opción de dos ju-



PHILIPPE

¿Qué sería de un juego de lucha sin el típico psicópata de las mejores películas de terror? Este individuo es el responsable de los muchos problemas de contrabando que asolan a Metro. Un buen ejemplar, sin duda.
ALTURA: 1,77 m.
PESO: 67 Kg.

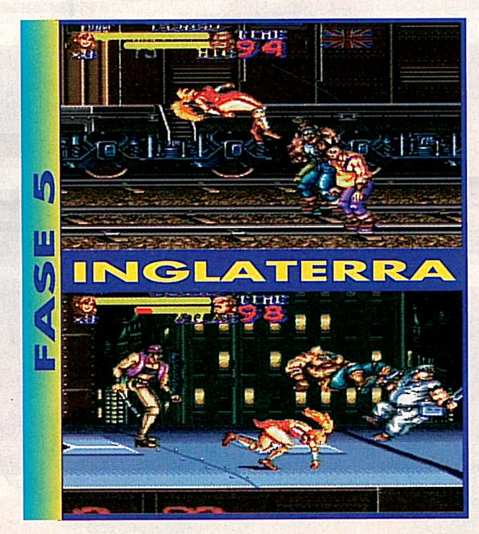


BRATKEN

Este personaje se encuentra sumido en una crisis de identidad que le incita a comportarse como un crío de más de dos metros de altura y casi 200 kilos de peso. No te fíes, puede ser mucho más peligroso de lo que parece.
ALTURA: 2,04 m.
PESO: 197 Kg.



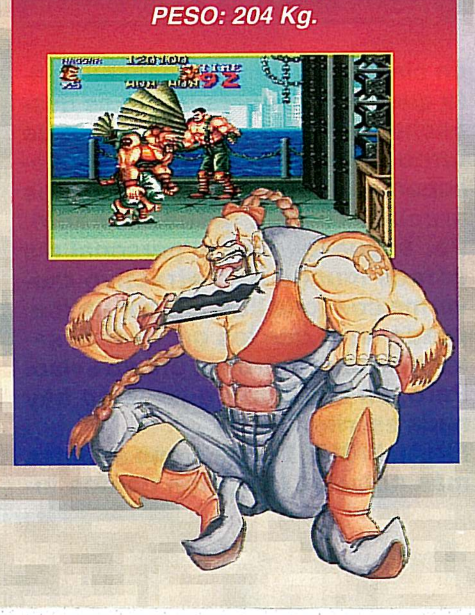




gadores, tres personajes a elegir y un escaso repertorio de golpes (no suele exceder de la media docena). Sin embargo, es necesario resaltar la increíble decisión de sus creadores a la hora de plasmar un escaso número de enemigos durante toda la aventura. Todos los personajes que aparecen en la primera fase, también surgirán en la segunda, en la tercera y así… hasta la sexta.
El juego consta de seis niveles que transcurren por China, Francia, Holanda, Gran Bretaña, Italia y Japón (nuevamente se han vuelto a olvidar de nuestro país). Las fases están divididas a su vez en tres sub-

WON WON

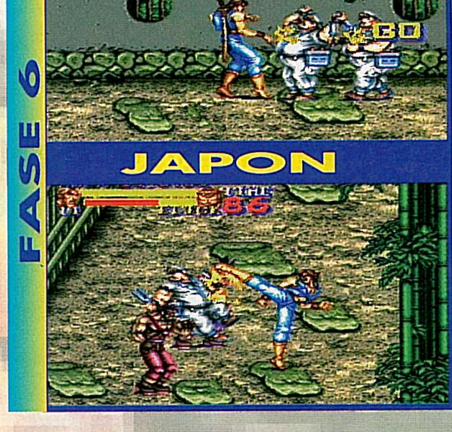
Antiguo cocinero de un restaurante chino, utiliza sus conocimientos para hacer picadillo a los ingenuos que, como tú, deciden enfrentarse a él.
ALTURA: 2,26 m.
PESO: 204 Kg.



ROLENT

Es uno de los enemigos de final de fase más complicados con los que nos toparemos a lo largo del juego. Su increíble rapidez y su tremenda habilidad le convierten en una prueba casi insuperable.
ALTURA: 1,80 m.
PESO: 84,8 Kg.



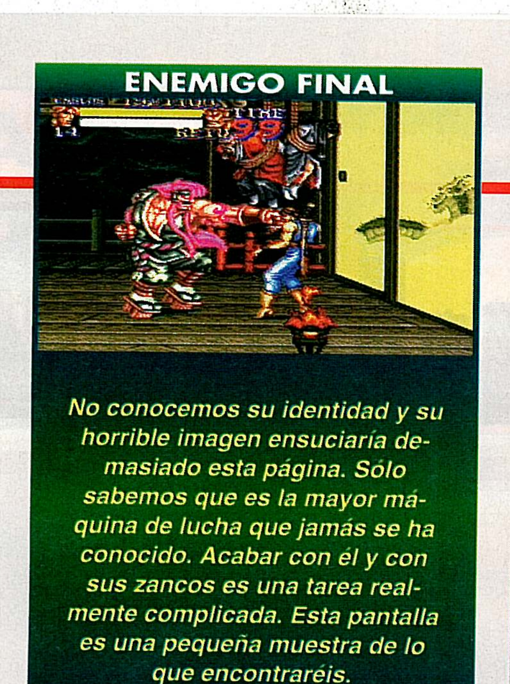


FREDDIE

Este amasijo de musculos es, en realidad, un fiero militar que fue expulsado del ejército por atacar a uno de sus superiores que le hacía la vida imposible. Con semejantes antecedentes, lo mejor es apartarse de él.
ALTURA: 1,95 m.
PESO: 185 Kg.



ENEMIGO FINAL



No conocemos su identidad y su horrible imagen ensuciaría demasiado esta página. Sólo sabemos que es la mayor máquina de lucha que jamás se ha conocido. Acabar con él y con sus zancos es una tarea realmente complicada. Esta pantalla es una pequeña muestra de lo que encontraréis.



ANDORE JR.

Aunque su apariencia sea la de un simple campesino recien bajado de la montaña, tras esa fachada se esconde un auténtico experto de las artes marciales, cuya mayor virtud se encuentra en un golpe que, a buen seguro, te traerá por la calle la amargura: el golpe de pecho.







CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS:12
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES:3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	82
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	92

- Es el clásico juego de lucha callejera.
- Los decorados de fondo son realmente bonitos.
- Dos personas a la vez pueden disputar partidas.
- El limitado repertorio de golpes de los protagonistas.
- Los mismos enemigos se repiten en todas las fases.

TOTAL 85

Capcom sigue en su línea de deleitarnos con grandes producciones. Si no fuese por algunas carencias técnicas que le restan puntos en su nota final, este juego sería uno de los más divertidos de cuantos han pasado por nuestras manos. Genial.

ANDORE



Es uno de los personajes que más incordiarán a lo largo de la aventura, ya que aparecerá siempre al final de cada nivel. Con su tremenda resistencia física, afrontar la seccion final de cada fase llegará a ser una auténtica tortura.



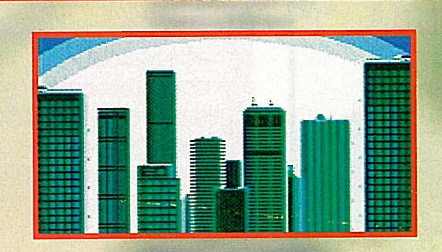
fases, y a cada nivel le corresponde un enemigo final con características y técnicas de lucha propias. Esta versión para Super Nintendo difiere mucho de la entrega original, aunque es justo reconocer el magnífico trabajo realizado por los programadores. Este título proporciona todo lo necesario para matar el tiempo sin excesivas complicaciones. Pese al escaso repertorio de golpes y al reducido número de enemigos, es indudable que FINAL FIGHT 2 posee unos escenarios que invitan a seguir jugando con la única obsesión de saber qué vendrá ahora. Estamos ante un magnífico cartucho que además lleva el sello de Capcom. ¿Se puede pedir algo más?

J. C. MAYERICK

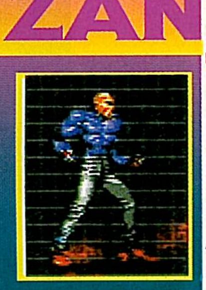
¿EL FIN?







ZAN

JUNGLA DE ASFALTO



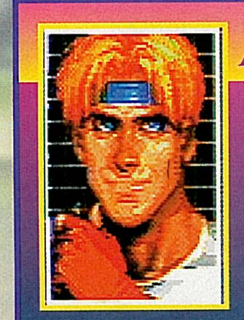
STREETS OF RAGE es una de las sagas más exitosas de Sega. Con esta tercera parte la compañía japonesa desea otorgar la mayoría de edad a un título que no ha logrado sobrepasar el umbral para convertirse en una leyenda del videojuego.

En la producción de esta nueva entrega han colaborado personalidades tan importantes como Mononga Momo (responsable de cartuchos como STRIDER, ALTERED BEAST o CASTLE OF ILLUSION) y el inolvidable Yuzo Koshiro, autor de la marchosa música de SUPER ADVENTURE ISLAND para ***Super Nintendo***. Sin embargo, y a pesar de la merecida fama del autor, es necesario reconocer que en este aspecto, pese a su buena realización, las partituras del juego resultan repetitivas y con frecuencia monótonas.

Aunque este dato no representa un buen comienzo para un juego que goza de tanto renombre, no os preocupéis, porque se trata de un mero espejismo. La calidad y diversión de este título van mucho más allá de lo que se puede observar en las dos primeras partes y, además, tiene una sorpresa incluida. **STREETS OF RAGE III** introduce un novedoso sistema de aventura, cuyo principal aliciente radica en que ofrece tres posibilidades distintas

AXEL

FUERZA: ★★★
VELOCIDAD: ★★



LANZANDO


RODILLAZO





PUÑO DE FUEGO


GOLPE DEL DRAGON


CABEZAZO

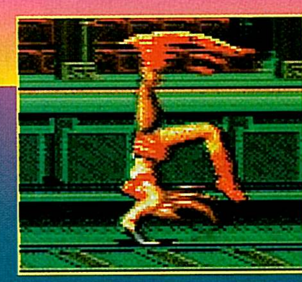
BLAZE

FUERZA: ★★
VELOCIDAD: ★★




GOLPE VOLADOR


LANZANDO


PATADA GIRATORIA


PUÑETAZO

FUERZA: ★★★
VELOCIDAD: ★


ESCUDO MAGICO

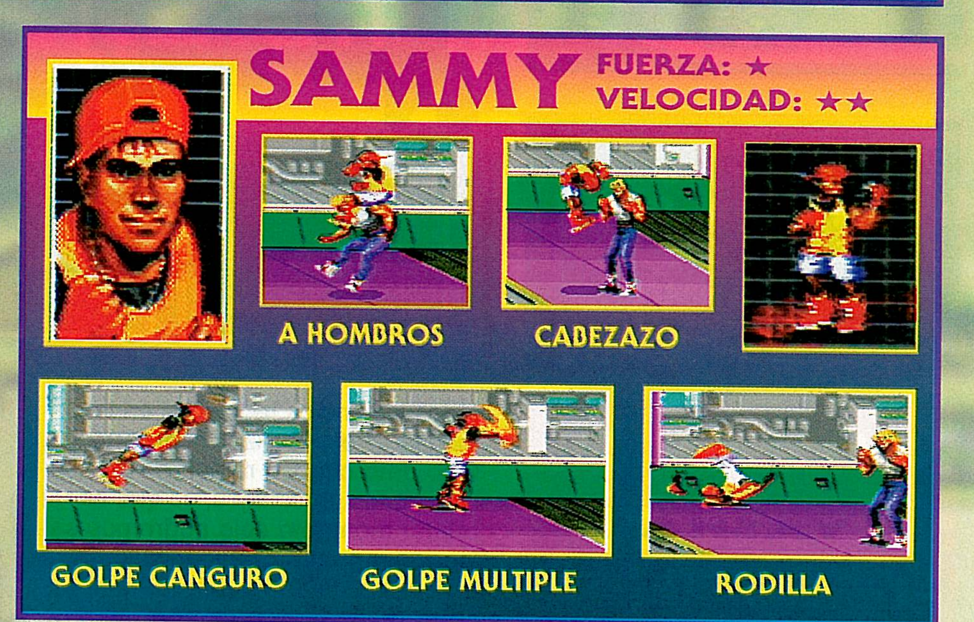

RAYO ELECTRICO


LANZANDO


ELECTRO


PUÑETAZO AL AIRE

de concluir la aventura. En la primera accederemos a un decepcionante falso final en el que nosotros seremos los supuestos derrotados. En la segunda alternativa nos congratularemos por haber acabado con el villano de turno, aunque la humanidad no haya sobrevivido a sus terroríficos planes. Evidentemente, ninguno de estos finales puede satisfacer a un verdadero guardián de la ley y el orden que se precie. Quizá, algún mediocre luchador pueda sentirse a gusto consigo mismo al alcanzar estos finales, pero el destino de la humanidad no puede quedar en manos de un miedoso. El auténtico final nos permitirá culminar con éxito nuestro objetivo. Gracias a esta novedad, podremos estar horas y horas visionando



VICTY

DERRAPANDO

GOLPE MOLINO

RODILLA

PUÑOS DE FUEGO







NIVEL 1



Una factoría y un muelle son los escenarios donde transcurre la fase inicial. Debemos enfrentarnos por primera vez a Gold y, posteriormente, a Shiva, uno de los posibles enemigos finales del juego.

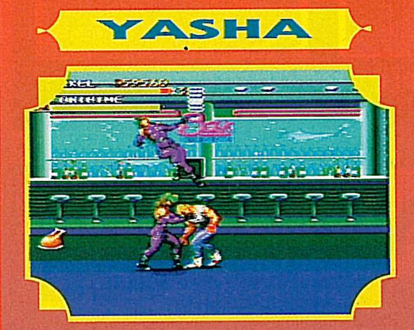






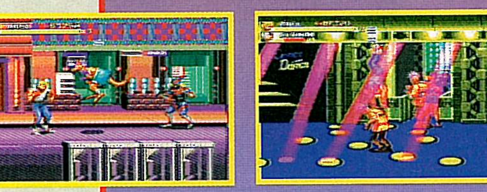
NIVEL 2

YASHA

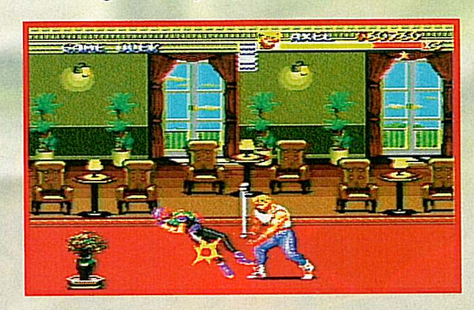


En los suburbios de la ciudad conoceremos al canguro Victy, que más tarde puede convertirse en uno de nuestros compañeros. Si le prestas ayuda cuando la solicite tendrás más diversión en todo el juego. Si no, atente a las consecuencias.





todos los finales recogidos en los 24 megas de este sensacional cartucho. Otro dato curioso radica en la elección de los personajes, ya que en un primer momento sólo podremos seleccionar cuatro protagonistas. Para acceder a un nuevo héroe es necesario realizar un pequeño rescate. Este quinto personaje es un simpático canguro cuya principal habilidad



reside, como era de esperar, en sus poderosos saltos.

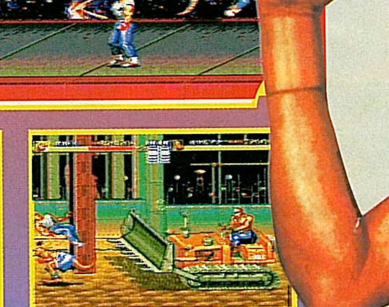
Los siete niveles del juego cuentan con una realización gráfica que, en ciertos momentos, desmerece el resultado final del cartucho. Los primeros niveles poseen unos gráficos impropios de los tiempos y de la tecnología actual. Afortunadamente, este aspecto mejora de forma considerable en las últimas fases, sobre todo en el nivel siete del tercer final. En estas postreras fases recorreremos todo tipo de escenarios, destacando las clásicas factorías, los elevadores y una innovadora discoteca con sorprendentes efectos luminosos.

El número de golpes también ha sido aumentado, aunque siguen siendo tan poco definidos como en las otras

NIVEL 3

BREAK

Aquí encontramos una de las pruebas más originales de la aventura: la excavadora asesina. Debemos destruir varios muros colocados en batería antes de que la pala mecánica termine con nuestra vida.





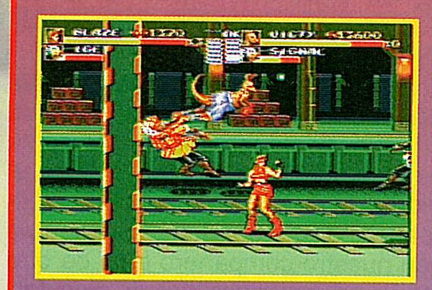


NIVEL 4





Lo único reseñable de este nivel son los tres jefes que aparecen al final de la fase. Su parecido, según ciertos comentarios, es tremendo con los de la saga SHINOBI. Yo, sinceramente, tengo que reconocer que aún no se lo he encontrado.



NIVEL 5

ROBO X



El primer enfrentamiento con Mr. X se quedará en agua de borrajas, ya que bajo su apariencia se esconde un simple robot. En este juego, por desgracia, no disfrutaremos de ningún duelo cara a cara con él.







UN POCO DE HISTORIA

STREETS OF RAGE I



Su lanzamiento en 1991 coincidió con los primeros meses de vida de la *Mega Drive*. Quizá esta fue la razón por la que su increíble calidad técnica para aquella época nos dejó a todos embobados. Hoy las cosas han cambiado mucho y, aunque se recuerde como un videojuego clásico, justo es reconocer que no es tan grande como se pensó en su día.

STREETS OF RAGE II

Dos años más tarde apareció esta segunda parte cuyo defecto más reseñable se encuentra en el mal trabajo llevado a cabo por Yuzo Koshiro. Todos los demás aspectos fueron mejorados considerablemente: personajes más grandes, muchos más movi-



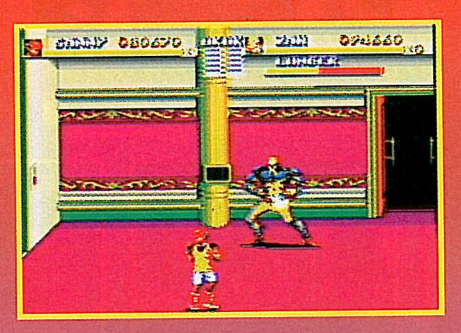
mientos y un nuevo protagonista que, no se sabe debido a qué razón, no aparece en la tercera entrega de esta saga. Sus semejanzas con STREETS OF RAGE III son, por otro lado, mucho más que casuales.



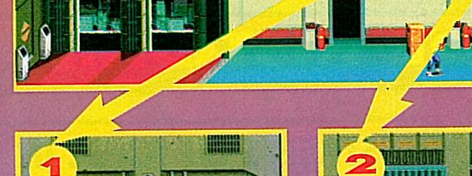
STREETS OF RAGE III

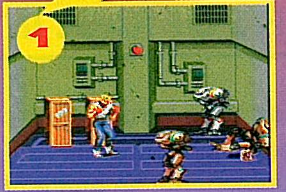
NIVEL 6

La aventura comienza a sufrir cambios considerables a partir de este nivel. Si no rescatamos al General antes de que los gases de la bomba le hagan efecto, la misión tomará un perfil totalmente distinto al deseado.

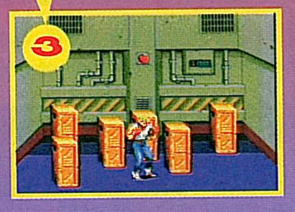


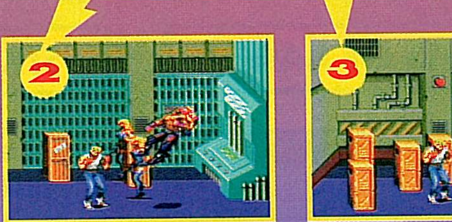












JET





En este juego podréis encontrar distintos finales dependiendo de cómo os mováis por la aventura. He aquí un pequeño diagrama de su desarrollo según las diversas acciones que hayamos realizado.

dos entregas. Sin embargo, en este caso se ha puesto especial hincapié en un aspecto tan importante como es el del juego en equipo. Así, en el modo de dos jugadores es posible realizar determinados movimientos con nuestro compañero que, de otro modo, serían imposibles de ejecutar. Los aspectos negativos del cartucho son la escasa calidad de los decorados de fondo y el scroll de los escenarios que se reducen por lo general a un par de planos. A pesar de todo, estamos ante un magnífico juego. Los gráficos han mejorado con respecto a anteriores versiones, el número de personajes a elegir ha aumentado, los scrolles son de gran suavidad, la jugabilidad es extraordinaria y, además, la posibilidad de distintos finales otorga una nueva dimensión al juego. ¿Quién da más? Sin olvidar estas magníficas credenciales, creemos que **STREETS OF RAGE III** ha vuelto a quedarse en el umbral de la gloria. Nos preguntamos si la primera parte de esta saga nos dejó cegados con su gran calidad, impidiéndonos ver lo que posiblemente era una auténtica obra maestra. Os dejamos con la duda.

J.C. MAYERICK



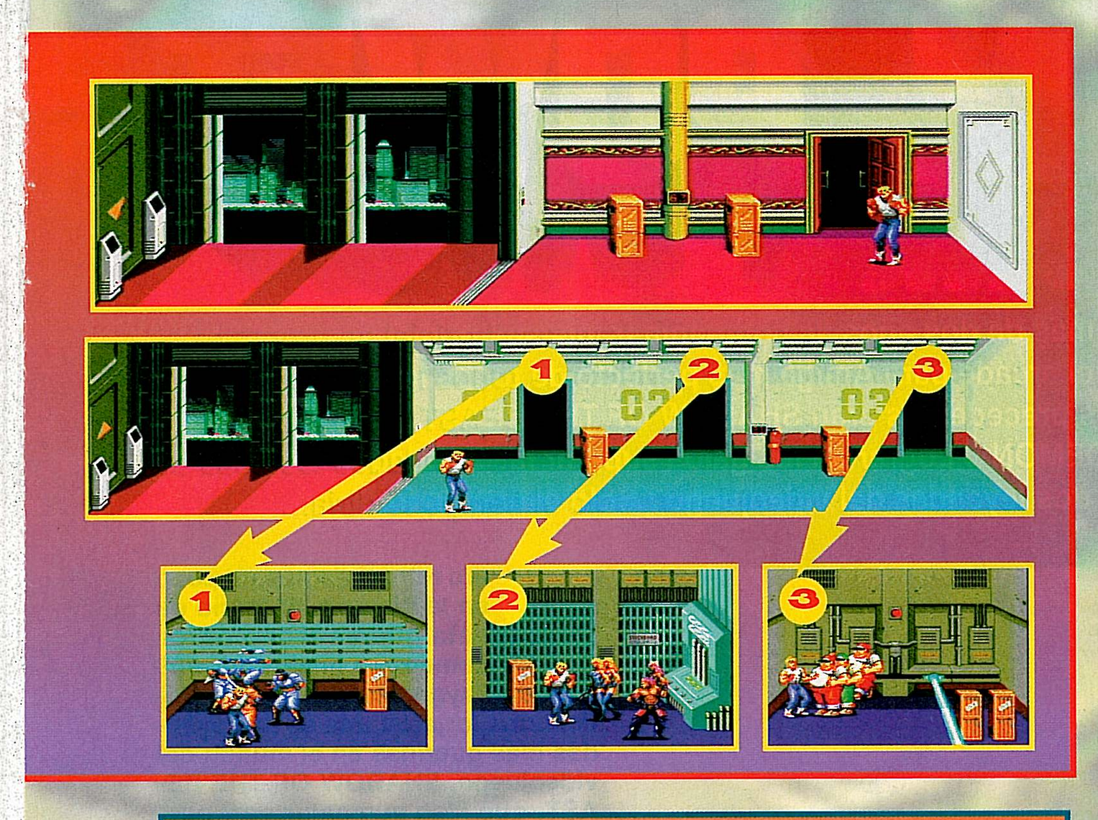
SEGA
(SEGA)
MEGAS: 24
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 3
FASES: 7
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	66
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	94

- La genial idea de los distintos finales.
- La ayuda de un quinto luchador.
- La gran variedad de enemigos.
- Es prácticamente idéntico a las dos anteriores entregas.
- Los gráficos no son todo lo buenos que cabría esperar.
- La música de Koshiro.

TOTAL 86

Por tercera vez nos encontramos con Axel y compañía en un título que triunfará más por su carisma que por su indudable calidad. Pese a sus mencionadas carencias, los programadores han conseguido redondear un cartucho sobresaliente.



THE BATTLE MODE



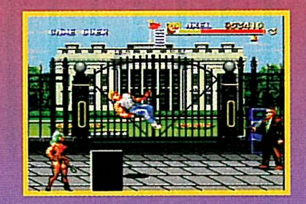
Si seleccionamos este modo podemos competir contra otro jugador (nunca contra el ordenador) siguiendo las reglas que rigen en títulos como STREET FIGHTER II. Si habéis tenido la precaución de rescatar al canguro Victy, podréis elegirle en el menú de personajes.

NIVEL 7 OR ZERD

Dependiendo de lo que hayas realizado en el nivel 6, accederás a un nivel 7 real o alternativo. En el primero podrás llegar al verdadero final. En el segundo tendrás que contentarte con vencer a Shiva.









JIM POWER



Hace más de dos años, la compañía francesa Loriciel se propuso crear el arcade para Amiga más perfecto de todos los tiempos. Sus únicos precedentes eran SHADOW OF THE BEAST y WRATH OF THE DEMON. ¿Lograrían los galos superar las bondades técnicas de estas dos leyendas del videojuego? Sólo el tiempo lo diría...



DELIRIOS TECNOLOGICOS

Pero retrocedamos un poco en la historia. El inicio de esta guerra tecnológica comenzó a finales de 1989 cuando Psygnosis y el equipo Reflections forjaron una de las leyendas más queridas en el mundo del videojuego, SHADOW OF THE BEAST, que hizo aumentar escandalosamente el número de ventas de Amiga. Este arcade, compactado a la perfección en dos discos de doble densidad, poseía las más avanzadas rutinas gráficas y sonoras del momento: 13 planos de scroll, 128 colores simultáneos, una intro de armas tomar y una banda sonora creada por David Whittaker.

El mito había nacido, y a partir de ese momento las referencias técnicas de futuras creaciones partirían de SHADOW OF THE BEAST. Los canadienses de Ready Soft se embarcaron en un proyecto para desmitificar la obra maestra de Psygnosis, esta vez arropados por cinco disquetes, una docena de fases variadas, otra intro de escándalo y una perfección técnica endiablada, que superó en colores y en dos planos de scroll a SHADOW OF THE BEAST. Desgraciadamente, la



GAME OVER



La suavidad del triple scroll parallax alcanza límites insospechados.

FINAL DE NIVEL



FLYING SHELLFISH

Pese a su gran tamaño no es un enemigo difícil de eliminar. Sólo tienes que disparar al centro y sitúate a la derecha cuando comience su particular show de zoom.

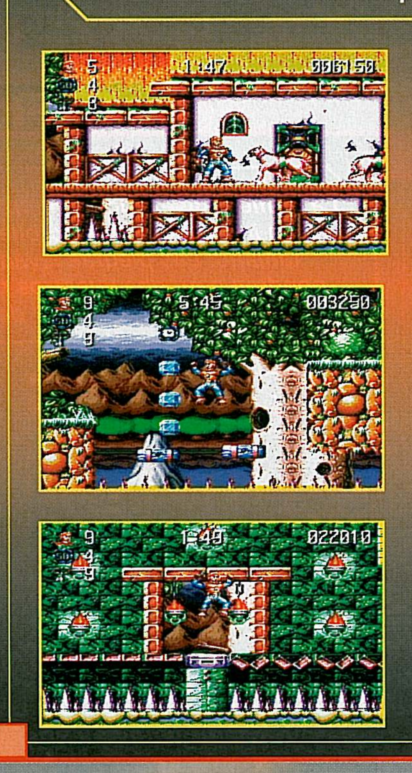




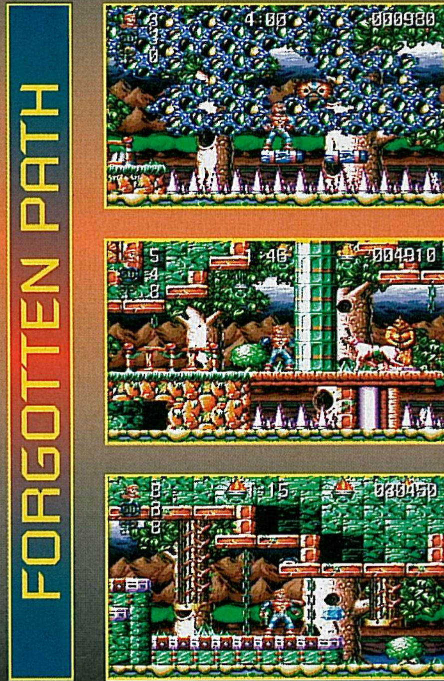


FASE 1

En esta primera toma de contacto, si utilizas las gafas Nuoptix, serás hipnotizado por un triple scroll de perfecta suavidad y gran profundidad. No te dejes impresionar por un caótico individuo que aparece en la mitad del camino. Además, debes tener cuidado con las diabólicas plataformas giratorias.



FORGOTTEN PATH



jugabilidad de WRATH OF THE DEMON no era tan brillante, restando enteros a su puntuación total.
El reto técnico estaba ahí y pasaron un par de años para que dos juegos para Amiga, muy similares en concepción y técnica, dieran continuidad al fenómeno: TURRICAN, programado por los germanos de Factor 5 (DENARIS/KATAKIS, X-OUT, Z-OUT, TURRICAN 1, 2, 3 y SUPER TURRICAN) y el que nos ocupa, JIM POWER, de los franceses de Loriciel.
La compañía gala contrató al músico alemán Chris Hüelsbeck (habitual también de Factor 5) para la creación de los efectos de sonido y de la banda sonora. El resultado final, tras dos años de programación, encumbró a Loriciel al difícil elenco de los arcades gracias a más de 64 colores simultáneos, scrolles más suaves que nunca y la banda sonora más brillante desarrollada por Hüelsbeck.

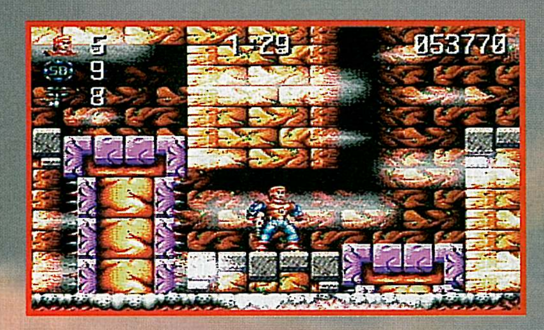


TABLA DE RECORDS





JIM POWER

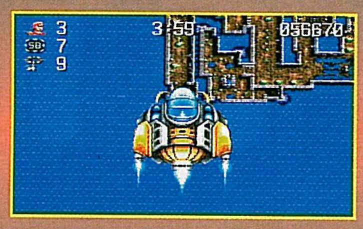




FASE 2

La perspectiva de JIM POWER cambia radicalmente para ofrecer un arcade multidireccional similar al de las fases 2 y 5 del juego SUPER PROBOTECTOR. Con L y R se puede rotar el escenario para evitar los peligros y recorrer los tres escenarios de esta fase en busca de la salida.

G. CASTLE









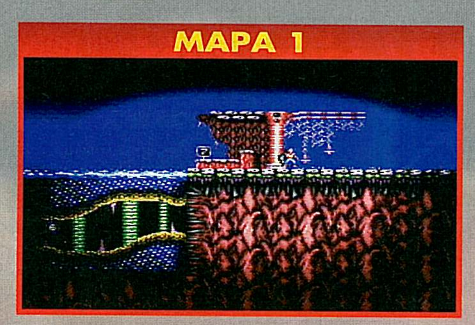
DOOM'S DESTROYER

Al igual que en otros celebres 'shoot'em up' como R TYPE o Z-OUT, esta fase transcurre alrededor de una gigantesca nave espacial. Destruye sus puntos débiles.



El equipo encargado de elaborar JIM POWER también ha sido el culpable de dar forma a esta nueva versión para Super Nintendo dos años después, también programaron en 1992 la versión para PC Engine/Turbo Duo, manteniendo la exquisitez técnica del original y aprovechando el hardware y posibilidades de la nueva máquina: modo 7, la gran paleta de colores *three basic playfield scrolling* y los ocho canales digitalizables del procesador Sony. En este JIM POWER se dieron cita novedades como fases multidireccionales en modo 7 al más puro estilo SUPER PROBOTECTOR y efectos de zoom y distorsión para los enemigos finales. En JIM POWER para SNES, Loriciel pulveriza todo tipo de marcas, ya que en él encontraremos los scrolles más suaves, 128 colores simul-

MAPA 1



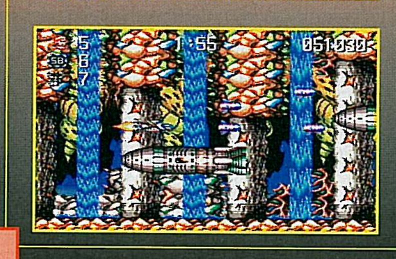
FASE 3

La primera fase 'shoot'em up' de este juego os dará la bienvenida con impresionantes scrolles y numerosos enemigos de gran tamaño. Las piedras levadizas junto al enemigo intermedio pondrán a prueba vuestros reflejos. Destaca la maniobrabilidad de la nave.

NEVERENDING CAVERN













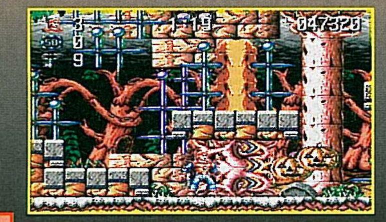




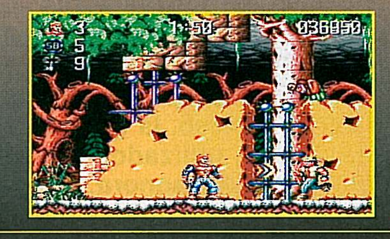
FASE 4

La tranquilidad de este húmedo bosque se verá puesta en entredicho por el gran número de zombis y criaturas de mal vivir que saldrán a vuestro encuentro. Ghost layering de auténtico lujo, penumbras y glorias triparallax, lechuzas de enorme tamaño y plataformas volteantes definen una fase extraordinaria.

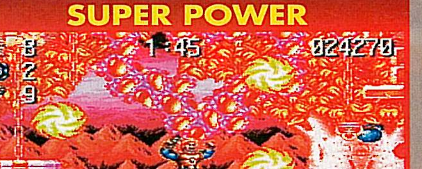








SUPER POWER



táneos, siete gigantescas fases, el derroche musical de Chris Hüelsbeck, enemigos finales de tamaño descomunal y una sabia mezcolanza de géneros, desde *jump'n runners* o arcades multidireccionales de perspectivas aéreas hasta *shoot´em ups* de bella factura.

Pero la novedad más impresionante de JIM POWER es la inclusión de unas gafas 3D para disfrutar a tope con el entorno semitridimensional



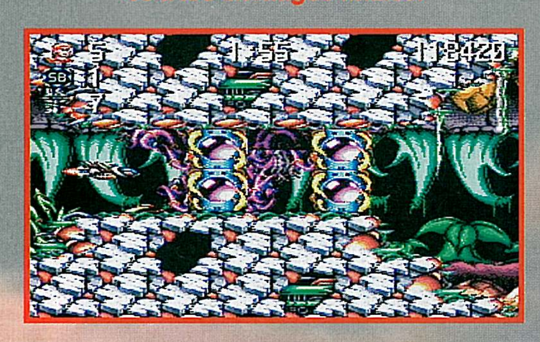
El gran cráneo rojo está provisto de una boca extensible de gran longitud. Dispara a sus ojos y boca mientras deleitas tus sentidos con un zoom de dramática suavidad.







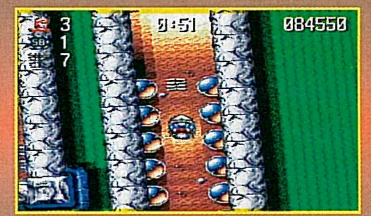
Al finalizar la primera y cuarta fase, Jim power conseguirá el Jet Pack para enfrentarse a los enemigos finales.



FASE 5

El Modo 7 ataca de nuevo. Esta vez Jim Power tendrá que pilotar una potente moto espacial a través de otros tres laberintos giratorios. En esta ocasión no tendrás la oportunidad de disparar y tendrás que controlar el scroll del escenario con el pad de control en vez de con los mandos L y R.



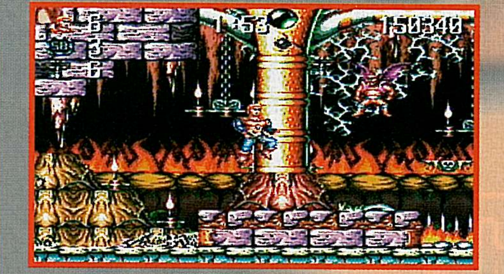

JIM POWER

METAL ROADSTER

Este artilugio necesitará que le des varias veces en ciertos puntos vitales para que sucumba ante tu fuego. Mención especial para el súper scroll parallax del escenario.







del cartucho. Gracias al sistema Nuoptix 3D, el triple scroll del juego adquiere un sensacional efecto de profundidad, convirtiendo un suave 3 Way Parallax en una experiencia óptica de gran realismo. Pero todos los juegos que basan la mayor parte de su éxito en el alarde técnico de sus rutinas gráficas y sonoras, relegan a un segundo plano el imprescindible factor jugabilidad/dificultad, y JIM POWER es una buena muestra de ello. El excelente scroll inverso, la gran cantidad de colores utilizados y la impresionante banda sonora, dan paso a una más que excesiva dificultad que desanimará al más experto

MEDIUM BOSSES

















FASE 6

La segunda entrega de shoot'em up cuenta con invitados estelares de lujo: unas gigantescas ruedas dentadas y dos enemigos intermedios (una nave espacial con satélites incluidos y un jet pack asesino) de espectacular agresividad. Más te vale que estés atento porque no se andan con juegos.









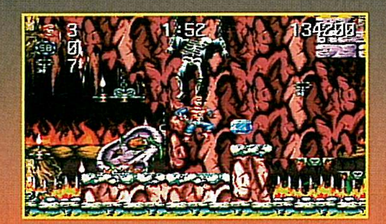


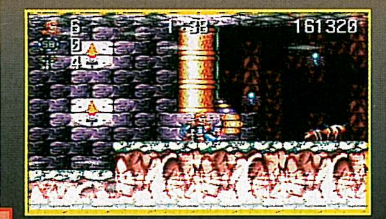


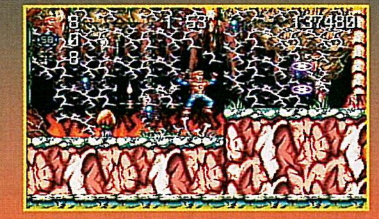
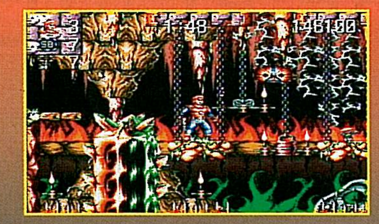


FASE 7

El excelente colorido de las cuevas, la gran longitud de la fase y la dificultad de sus peligros convierten a este nivel en el más complejo del juego. Procura medir a la perfección tus saltos y sincroniza como un reloj suizo el sinuoso movimiento de las plataformas.






THE GUARDIAN

Este grotesco demonio es el escollo final de JIM POWER. Atención a sus medidos saltos y a las bocanadas de fuego que brotan de su garganta. ¡Esto está que arde!



de los jugadores. JIM POWER no dispone de la opción de salvar la partida o de passwords, convirtiendo la misión en un valle de lágrimas. Además, las escasas continuaciones os obligarán a comenzar una y otra vez al principio de cada fase. Pero todo esto es perdonable, al igual que el poco inspirado protagonista, porque JIM POWER ha apostado por el delirio tecnológico, ha superado a todos sus rivales y se ha convertido en uno de los arcades más perfectos y difíciles de todos los tiempos.

THE ELF

3D GLASSES

Las gafas Nuoptix (un simple cartoncillo y celofán verde y rojo) están incluidas en el pack original de JIM POWER. El efecto de profundidad que se consigue con este singular periférico asombrará a más de uno. Puedes jugar con gafas o sin ellas, ya que el genial desarrollo y colorido del juego permanecerán intactos.





LORICIEL (ATREID CONCEPT)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3-9
FASES: 7
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	94
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	84

- Técnicamente perfecto.
- El efecto 3D es impresionante.
- Inteligente mezcla de géneros.
- La impresionante banda sonora de Chris Hüelsbeck.
- Demasiado difícil.
- Los tecnicismos impiden una mayor jugabilidad.

TOTAL 85

JIM POWER es uno de los juegos más perfectos a nivel técnico jamás creado para Super Nintendo: scroll de antología, banda sonora CD y efectos 3D de gran calidad. Sin embargo, el cartucho queda ligeramente ensombrecido por su alta dificultad.

MEGA DRIVE



HYPER DUNK
THE PLAYOFF EDITION



HYPER DUNK es el primer simulador deportivo de Konami para Mega Drive. Si bien la firma japonesa ofrece toda la magia del baloncesto, no ha dotado al cartucho de la calidad que ha hecho grande su nombre.

Las compañías de programación siguen apostando fuerte por el deporte de la canasta, que este año celebra su cita mundialista en Canadá. Al espectacular NBA JAM de **Acclaim** se suman ahora el cartucho de **Konami** y NBA SHOWDOWN'94, la nueva creación de **Electronic Arts**.

HYPER DUNK constituye el debut deportivo de **Konami** en ***Mega Drive.*** En este cartucho se enfrentan dos conjuntos, formados cada uno por cinco jugadores, que deben res-

PASSWORDS



FUERZA BAJO LOS TA

★ REGLAS ★

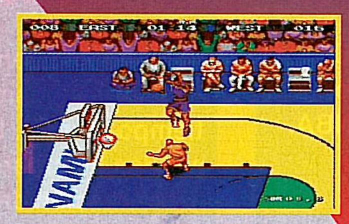
Se respeta el reglamento de la NBA en lo referente a posesiones y faltas personales, aunque no existe el campo atrás.





★ UNO CONTRA UNO ★

Esta opción permite elegir a cualquier jugador para enfrentarse a otro de la conferencia opuesta. No se puede jugar contra la máquina.



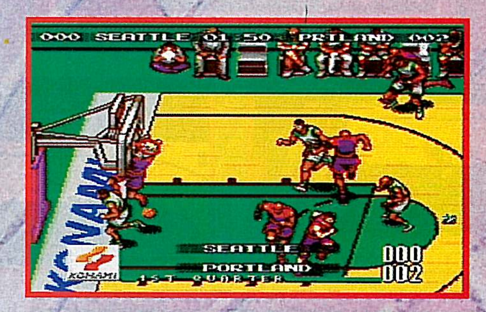






Pese a que el juego falla en aspectos como el tiro, la lucha bajo los tableros promete acciones espectaculares.





petar en todo momento las reglas tradicionales del baloncesto. Estos dos aspectos difieren completamente de la concepción utilizada por NBA JAM, título en el que todo estaba permitido con tal de conseguir la victoria en unos enfrentamientos de dos contra dos. No obstante, **HYPER DUNK** recoge la posibilidad de medir las fuerzas individualmente contra otro rival, aunque siempre respetando las normas de la liga profesional de los Estados Unidos.

El nuevo cartucho de **Konami** incluye 16 escuadras representativas de otras tantas ciudades norteamericanas con evidente tradición en el mundo de la NBA, aunque en ningún momento se respetan las denominaciones originales de las franquicias.

Los jugadores, también ficticios, presentan siete aspectos físicos y técnicos que determinan sus aportaciones sobre la cancha. El acierto en el tiro y la fuerza del baloncestista que controla el balón se reflejan en unos marcadores que aparecen en los ángulos inferiores de la pantalla. Con estos datos se consigue saber con exactitud cuál es el jugador más adecuado para lanzar a canasta en el momento preciso.

Los gráficos de los participantes son

ESTADISTICAS

GAME STATISTICS

	SEATTLE	PORTLAND
SCORE	004	008
REBOUND	000	003
BLOCK	000	000
FG	002/003	004/005
FG%	066.7	080.0
DUNK	001	002
3PT	000/000	000/001
3PT%	000.0	000.0
FT	000/000	000/000
FT%	000.0	000.0
STEAL	000	000

PRESS START BUTTON



★ JUGADORES ★

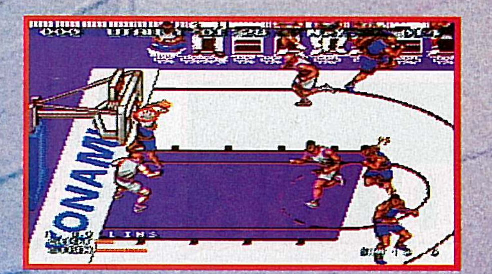
Destacan por su musculoso aspecto. Son ficticios, y sus características aparecen determinadas por siete parámetros.



CONFIGURACION

- CONFIGURATION -

ACTION MODE ARCADE NORMAL
QUARTER TIME 2 4 8 12
SHOT TIME 24 30 45
BGM MODE BGM REAL
BGM TYPE STEREO MONAURAL
EXIT



HYPER DUNK

★ EQUIPOS ★

Los equipos de HYPERDUNK representan a ciudades donde existen franquicias de la NBA, aunque no utilizan su verdadero nombre.



★ TIEMPO MUERTO ★

Cuando se tiene posesión del balón es posible solicitar un tiempo muerto. En este intervalo pueden efectuarse cambios en la formación de los equipos.











grandes, y los mates y tapones resultan espectaculares. Sin embargo, los tiros en suspensión son el aspecto más negativo del cartucho. Este defecto está motivado, en cierta medida, por el escaso tamaño de la pelota, lo que, unido a la fortaleza física de los jugadores, provoca lanzamientos más propios de un partido de balonmano que de *basket*.

La perspectiva transversal de la cancha impide la adecuada visibilidad de la lucha debajo de los tableros. Una breve pero vistosa presentación y un buen sonido, musica ambiental incluida, completan un juego donde no se observa la calidad intrínseca de todos los productos del sello **Konami**.

JAVIER ITURRIOZ



PRESENTACION







HYPERDUNK

PRESS START BUTTON

SEGA
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-8
VIDAS: 1
FASES: 3 COMPETICIONES
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	79
MUSICA	73
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	75

- La espectacularidad de los mates.
- Magníficos efectos de sonido.
- Diminutas dimensiones del balón.
- Pésimo tiro en suspensión.
- La opción de uno contra uno.

TOTAL 73

Konami ha descuidado ciertos aspectos fundamentales en un cartucho que podría haber sido magnífico. El pésimo tiro en suspensión y los *one on one* le restan calidad. Otra vez será.

¿ERES UN ENANO MENTAL? ¿LOS CACHAS MENTALES DE ESTE MUNDO TE MIRAN POR ENCIMA DEL HOMBRO?

entonces necesitas



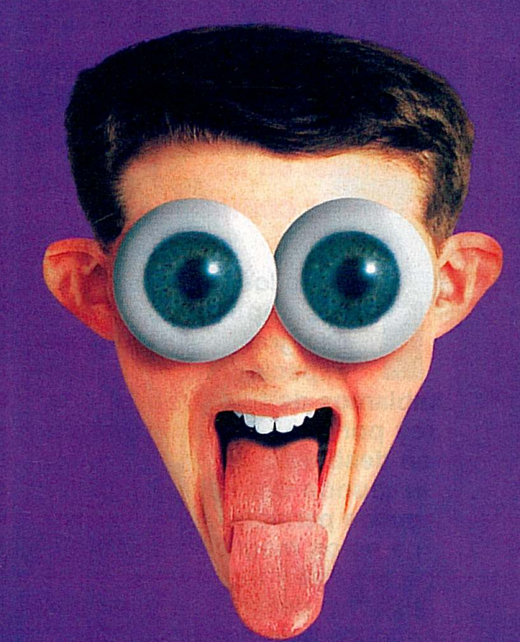














el tratamiento definitivo para tus problemas de coco

Garantía total: Equinox, con una sabia mezcla de juego 100% no lineal y gráficos 3D, amplía la capacidad de tu mente y te convierte en una auténtica lumbrera. Aunque no sepas hacer la O con un canuto, unas cuantas incursiones laberinto formado por 450 mazmorras repletas de trampas infernales, enemigos mortales y



enigmas que ponen en apuros a las mejores cabezas peneantes, serán suficientes para transformarte en todo un cerebro andante, absolutamente irresistible para el otro sexo. ¡En serio! Y si no te lo crees te devolvemos el dinero.

SONY
IMAGESOFT





RYAN GIGGS CHAMPIONS

UNA ESTRELLA EN CIERNES

La prestigiosa Acclaim, creadora del espectacular NBA JAM, debuta en el mundo de los simuladores futbolísticos con RYAN GIGGS CHAMPIONS. La celebración del próximo Mundial en Estados Unidos ha sido una vez más pretexto para que la compañía norteamericana se lance a la aventura.

Todos los grandes eventos deportivos provocan grandes oleadas de expectación. Y cuando hablamos de fútbol, el deporte rey por excelencia, la pasión se desborda. Evidentemente, el mundo del videojuego no puede permanecer al margen de estos magníficos acontecimientos y todas las compañías han decidido apostar por cartuchos balompédicos.

Acclaim no ha sido una excepción y ha iniciado una nueva andadura en este género con un programa que ha sido bautizado con el nombre de Ryan Giggs, el joven y famoso extremo izquierdo del Manchester United. Aunque su selección no va a estar presente en Estados Unidos al no haber conseguido el billete clasificatorio, es indudable que esta auténtica realidad del fútbol británico se va a convertir en el pilar básico sobre el que John Toshack, conocido en nuestro país por ser el entrenador de la Real Sociedad de San Sebastián, edificará la nueva selección de País de Gales.

El cartucho incluye 32 combinados nacionales que mantienen sus verdaderos estilos de juego (velocidad, ataque, defensa y contragolpe). No ocurre lo mismo con los colores de las indumentarias, ya que en pocos casos coinciden con los originales. La selección española, por ejemplo, luce un pantalón amarillo como complemento a su tradicional camiseta roja.

MARCADOR Y RADAR

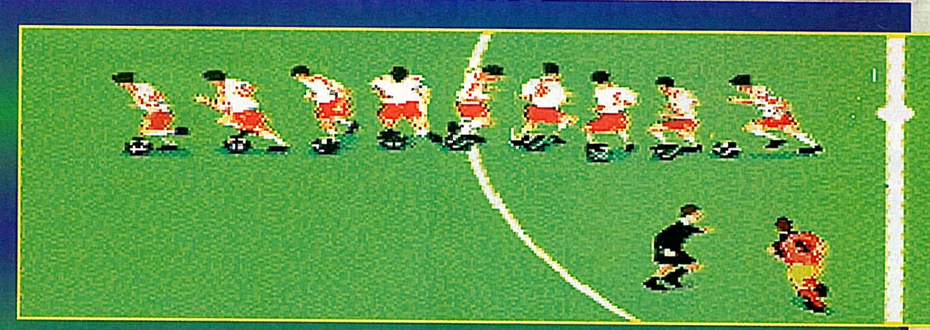


Si se desea, estos dos elementos pueden aparecer en pantalla por separado o simultáneamente. Gracias al marcador podremos consultar en cualquier momento el resultado del partido. El radar nos da una idea de la ubicación de los jugadores sobre el terreno de juego.

32 SELECCIONES

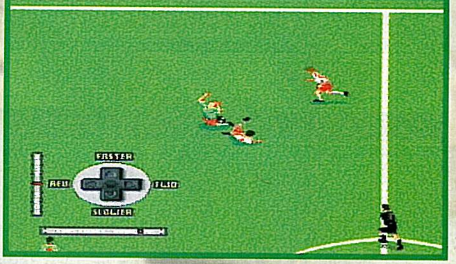


REGATE









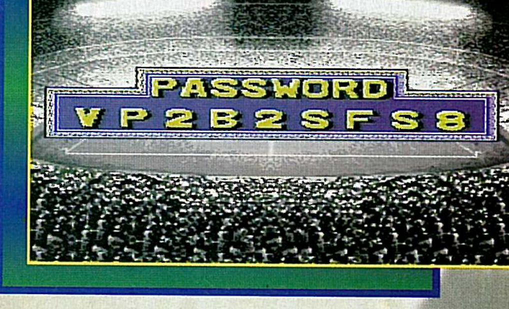


Los jugadores son anónimos (no tienen cualidades propias) y tampoco existe la posibilidad de editar sus nombres. La perspectiva del campo es semejante a la utilizada en VIRTUAL SOCCER o FIFA INTERNATIONAL SOCCER. También podemos elegir que en pantalla aparezcan sobreimpresionados el tiempo, el marcador y un radar que permite observar la situación de los 22 jugadores sobre la cancha. En los penaltis, tanto los señalados por los árbitros como en las tandas para decidir el ganador en caso de empate, se mantiene la misma perspectiva, a diferencia de lo que ocurría en otros títulos como SUPER SOCCER.
Destaca especialmente la alternativa de seleccionar o no la señalización de faltas y fueras de juego. Sin embargo, sorprende la ausencia de una opción que permita modificar



PASSWORDS

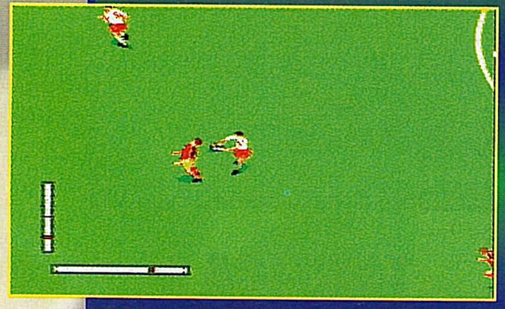
Los códigos en los dos primeros partidos se consiguen siempre, pero a partir de ese momento sólo se conceden en el caso de superar la eliminatoria.



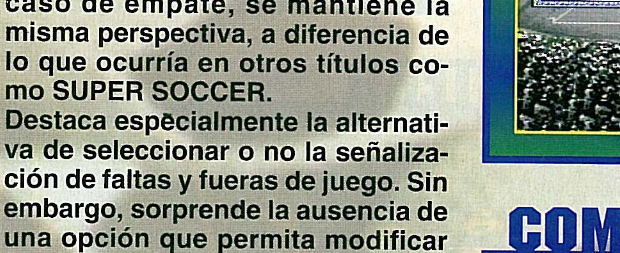


SIN REGLAS

Existe la posibilidad de disputar los encuentros sin que sean sancionadas las faltas y fueras de juego.





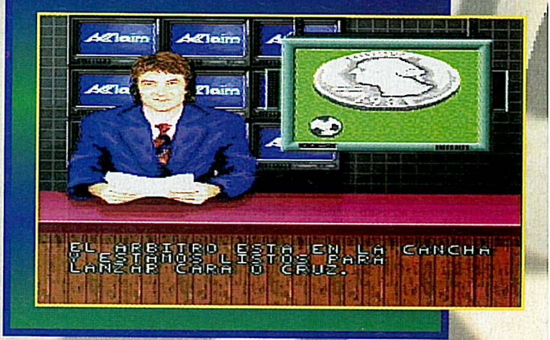






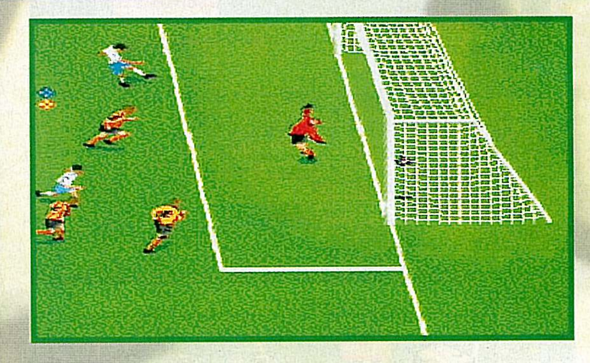
COMENTARISTA

Al final de cada parte un comentarista realiza diversas observaciones sobre el partido. Además, se ofrece la repetición de una de las jugadas más importantes del encuentro.









PENALTIS











las condiciones atmosféricas o el estado del césped. Como contraprestación, sobresalen los degradados para representar la situación de las diferentes zonas del terreno de juego.

Las repeticiones pueden contemplarse en cualquier momento, incluso en las tandas de penaltis, regulando su velocidad para observar ciertas jugadas como si se tratase de una moviola.

PORTERO







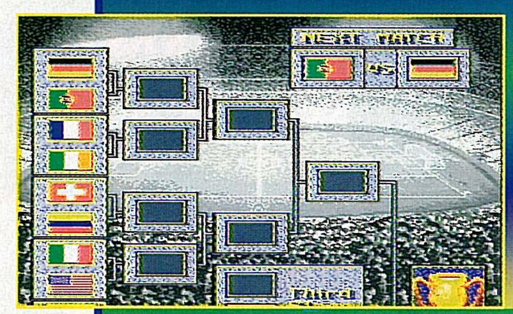
TACTICA

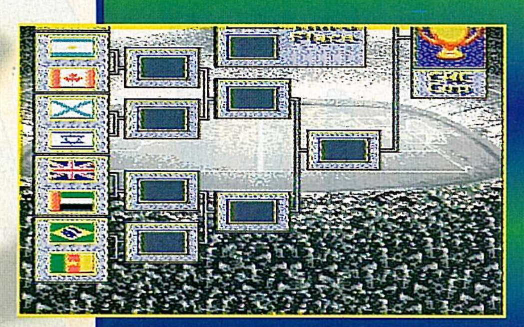


COMPETICION

El modo de clasificación en esta opción es semejante al del verdadero Campeonato del Mundo. Los 24 equipos se dividen en grupos de cuatro que disputan a modo de liguilla su pase a la segunda ronda. Sólo los dos primeros de cada grupo y los cuatro mejores terceros acceden a las eliminatorias a único partido para determinar el campeón.







REPETICION

Es posible determinar la velocidad a la que queremos que se realicen las repeticiones.





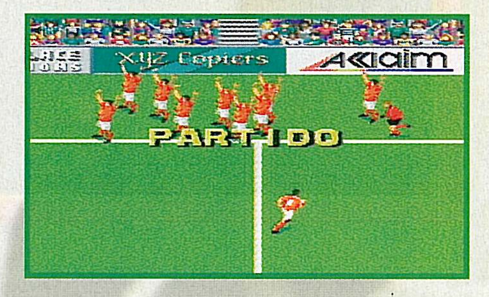


Las competiciones recogidas abarcan partidos amistosos, contra la máquina o un segundo jugador, y la participación en un campeonato con una estructura semejante a la del Mundial, es decir, 24 equipos participantes en una primera fase de liguilla para, posteriormente, determinarse el campeón mediante eliminatorias a un solo encuentro. El control del portero puede ser manual, semiautomático o completamente automático. Los gráficos de los futbolistas están perfectamente logrados, siendo capaces de ejecutar jugadas magistrales. Resultan especialmente espectaculares los toques del balón y algunos regates de fantasía pisando el esférico que podría haberlos firmado el mismísimo Emilio Butragueño en sus mejores tiempos.

Pese a sus innegables atractivos y espectaculares acciones, el juego peca en algunos momentos de cierta lentitud, fundamentalmente en el instante de tirar a puerta.

JAVIER ITURRIOZ







ACCLAIM
(PARKPLACE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
COMPETICIONES: 3
FASES: TORNEO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

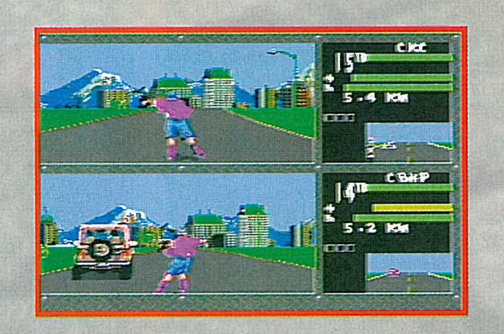
GRAFICOS	85
MUSICA	78
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	77

- Los espectaculares regates.
- Las posibilidades de controlar al portero.
- La adaptación de las selecciones a sus caracteres reales.
- No se respetan los uniformes originales de las selecciones.
- La ausencia de un editor de equipos y jugadores.
- La lentitud en algunos futbolistas.

TOTAL 84

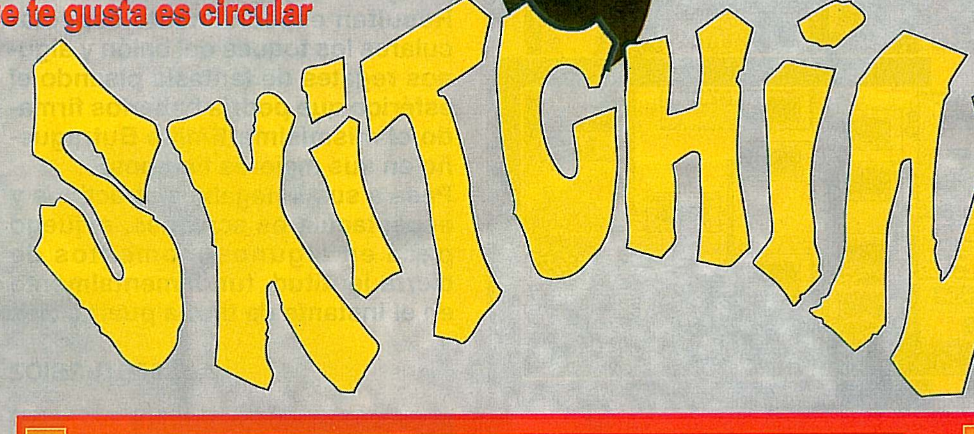
La compañía **Acclaim** debuta en el mundo del fútbol con **RYAN GIGGS CHAMPIONS**, un simulador con importantes detalles técnicos que peca de cierta lentitud en determinadas acciones.





¡VAS QUE TE MATAS!

El cóctel Mega Drive-Electronic Arts siempre ofrece una explosiva mezcla de calidad y diversión. El último producto de esta unión es SKITCHIN, un juego que apuesta por el mundo de los patinadores callejeros. Todo un reto si lo que te gusta es circular por la gran ciudad.



Electronic Arts ha creado auténticas maravillas para los 16 bits de **Sega** como JUNGLE STRIKE, DESERT STRIKE, EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA TOUR GOLF y esas dos joyas del motor llamadas ROAD RASH. La compañía estadounidense ha pensado que las buenas ideas merecen ser exprimidas al máximo, por lo que se ha decidido retomar la fórmula del clásico ROAD RASH en **SKITCHIN**, su nueva apuesta para ***Mega Drive***.
Como recordaréis, el argumento de aquel programa era una veloz carrera sin reglas a través de Estados Unidos. En **SKITCHIN**, las motos se han vuelto patines y las polvorientas carreteras yanquis se han sustituido por las turbulentas calles de 12 ciudades norteamericanas que han sido tomadas por bandas de patinadores.
Engancharse a los parachoques de los vehículos, esquivar accidentes del terreno (obras, cubos de basura o manchas de aceite) y combatir a bra-

MENU DE OPCIONES



SKITCHIN ofrece un potente menú de opciones con cinco modalidades de juego, la posibilidad de elegir la música entre 16 temas, elegir sólo los efectos sonoros y una útil opción de passwords.








zo partido con 15 aventajados discípulos de Freddy Krugger armados hasta los dientes, son algunas de las acciones que deberemos ejecutar con pericia y reflejos de gato. **SKITCHIN** no es un viaje de placer. Más bien es una disputa barriobajera por unos pocos centavos, donde tan pronto estás en comisaría como en la UVI del hospital más próximo. Sólo los cinco primeros clasificados alcanzarán la gloria y tendrán derecho a rodar en la etapa siguiente.

Para asegurar el espectáculo existen cinco modalidades de juego, cuatro niveles de dificultad, 16 temas raperos, potentes y abundantes efectos sonoros, unos gráficos detallistas y de calidad, efectos de zoom y una aproximación más que aceptable de scaling en los coches o en las casas completan la oferta de este cartucho. Mención especial merecen las modalidades de juego por su variedad y calidad. Participar de forma individual, con dos jugadores luchando alternativamente contra el crono, dos

ADVERTENCIA

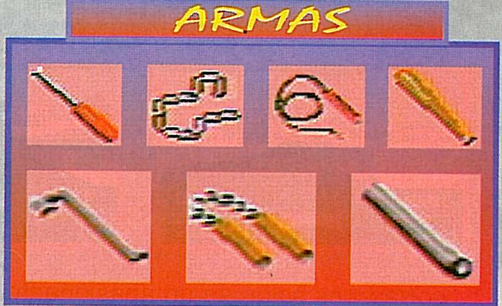


THIS GAME CONTAINS FICTIONALIZED PORTRAYALS OF ACTIONS AND STUNTS, SOME OF WHICH ARE EXTREMELY DANGEROUS. ATTEMPTING THESE ACTIONS OR STUNTS MAY CAUSE SERIOUS INJURY. DO NOT ENGAGE IN ANY OF THE DANGEROUS ACTIVITIES PORTRAYED IN THIS GAME.

Al comienzo del juego, una nota os advertirá sobre los peligros de la práctica del patinaje en las calles. Este juego es una recreación desenfadada de un asunto que en la vida real cuesta muchas vidas.







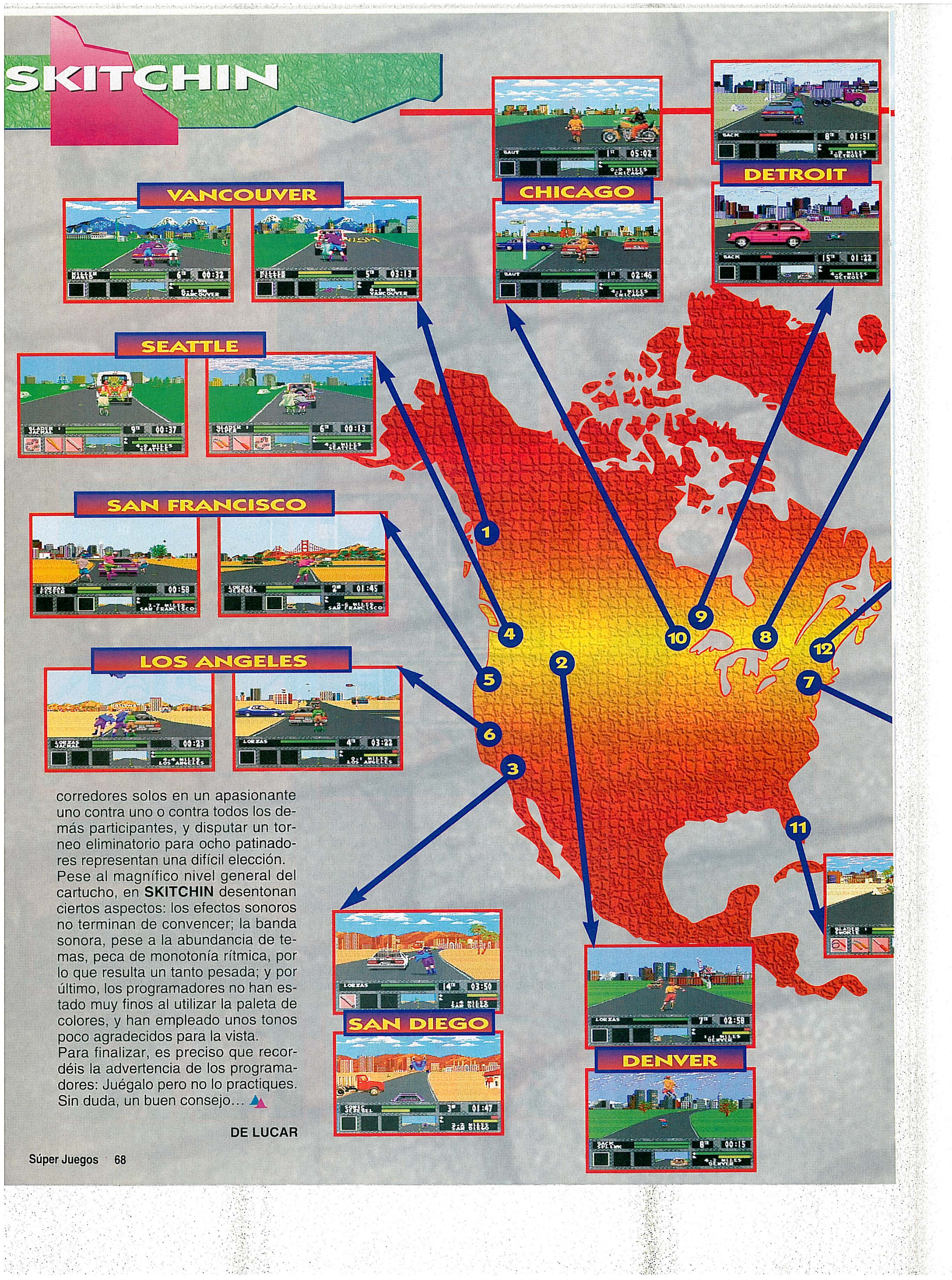










corredores solos en un apasionante uno contra uno o contra todos los demás participantes, y disputar un torneo eliminatorio para ocho patinadores representan una difícil elección.

Pese al magnífico nivel general del cartucho, en **SKITCHIN** desentonan ciertos aspectos: los efectos sonoros no terminan de convencer; la banda sonora, pese a la abundancia de temas, peca de monotonía rítmica, por lo que resulta un tanto pesada; y por último, los programadores no han estado muy finos al utilizar la paleta de colores, y han empleado unos tonos poco agradecidos para la vista.

Para finalizar, es preciso que recordéis la advertencia de los programadores: Juégalo pero no lo practiques. Sin duda, un buen consejo...

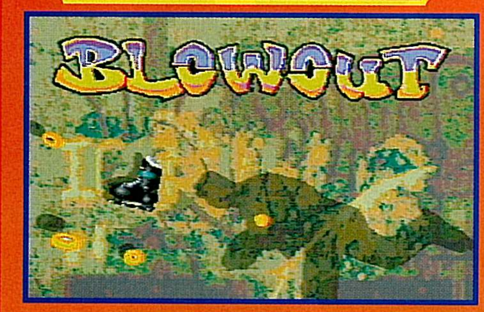
DE LUCAR



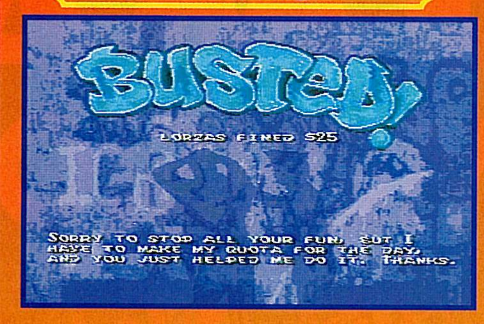
FINALES

Estas tres secuencias serán bastante frecuentes durante vuestros primeros pasos en SKITCHIN. Ser detenidos por engancharnos a los coches, entrar en el hospital habiendo batido el récord de magulladuras de Angel Cristo o completar la carrera a pie porque los patines han sufrido un pequeño desperfecto serán el pan vuestro de cada día.

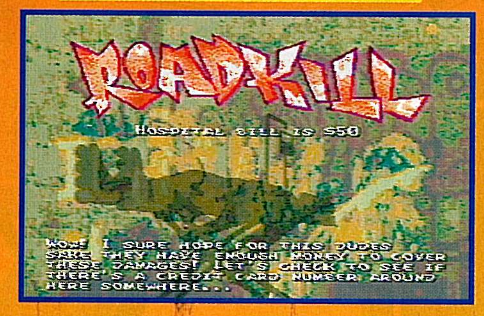
AVERIA

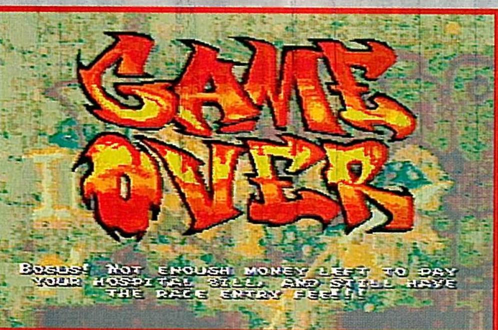


DETENIDO



HOSPITAL







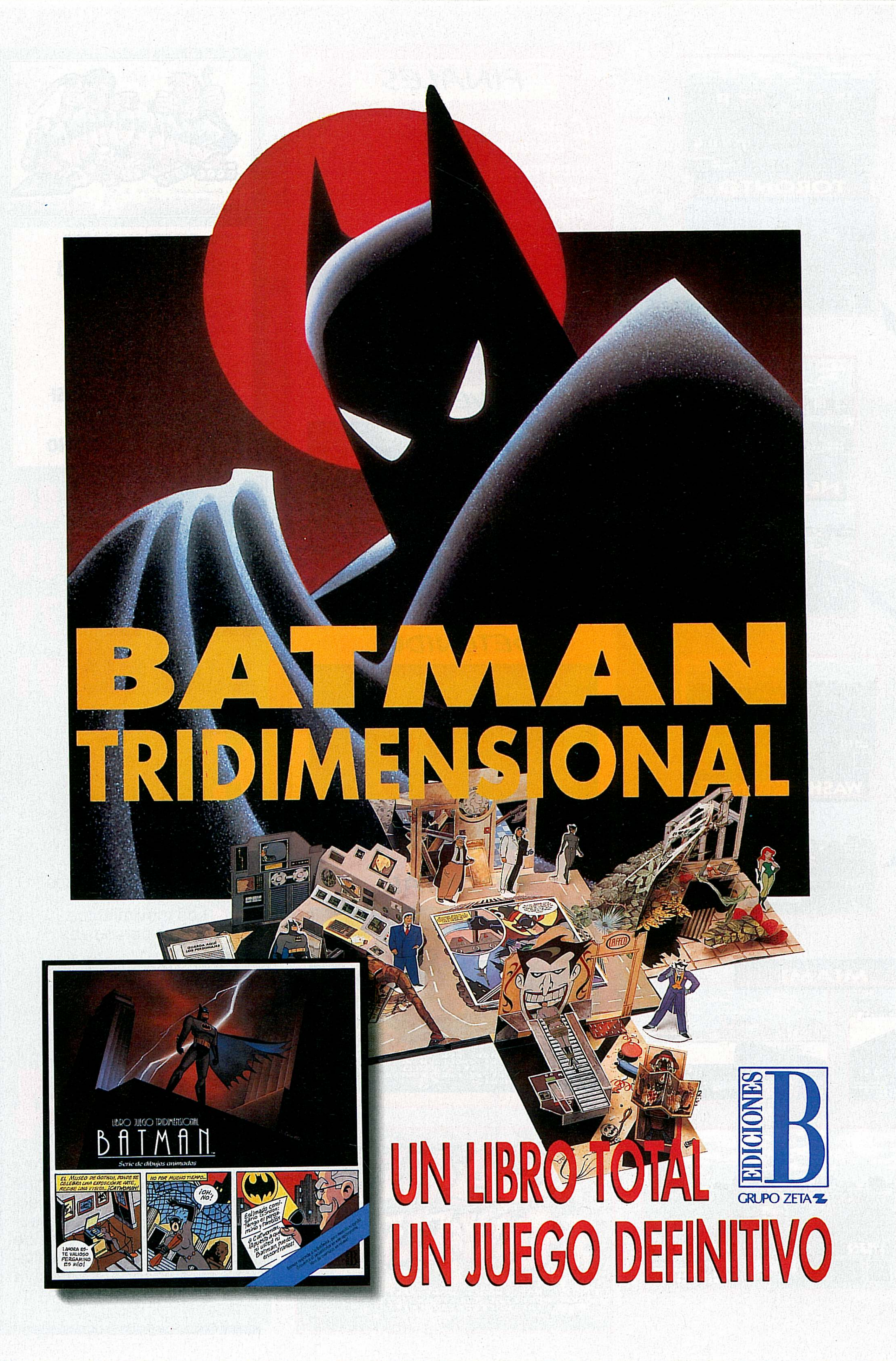
ELECTRONIC ARTS
(ELECTRONIC ARTS)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-8
VIDAS: 1
FASES: 12
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	80
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	91

- El amplio menú de opciones.
- El espectáculo y la emoción que desprende esta carrera salvaje.
- Excelentes gráficos.
- Los movimientos de los personajes.
- Los efectos sonoros.
- El argumento es violento y poco educativo.

TOTAL 84

Si te gustan las emociones fuertes y los programas que derrochan velocidad y espectacularidad, este arcade sobre patines te sumergirá de lleno en la competición callejera más salvaje y agresiva de todos los tiempos.


BATMAN
TRIDIMENSIONAL
LIBRO JUEGO TRIDIMENSIONAL
BATMAN
Serie de dibujos animados
EL MUSEO DE GOTHAM, DONDE SE CELEBRA UNA EXPOSICIÓN DE ARTE, RECIBE UNA VISITA... ¡CATWOMAN!
¡AHORA ESTE VALIOSO PERGAMINO ES MÍO!
NO POR MUCHO TIEMPO...
¡OH, NO!
Estimado comisario Gordon: Tengo el pergamino y también a Catwoman.
¡Apuesto a que ni usted ni Batman pueden encontrarlos!
UN LIBRO TOTAL
UN JUEGO DEFINITIVO
EDICIONES B
GRUPO ZETA



¡LLAMADME REY!

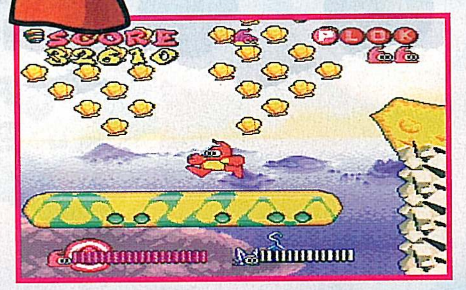
El grupo de programación británico Software Creations comenzó su andadura con SUPER OFF ROAD y SPIDERMAN X MEN. Brilló en el horizonte del software con EQUINOX y, por último, ha logrado la confianza de la propia Nintendo gracias a PLOK.



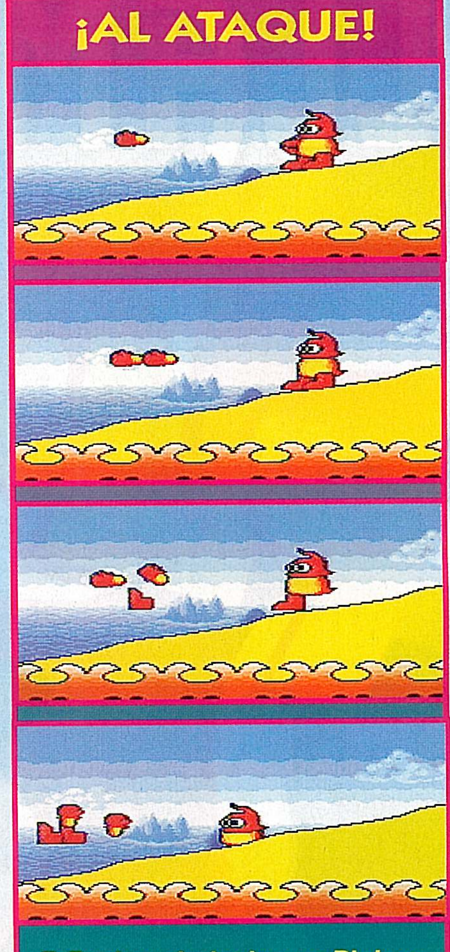
Amanece un día más en el archipiélago de Poly-Esta. A lo lejos, en la isla de Akrillic, se pueden escuchar los aullidos de un personaje vestido de rojo y amarillo llamado Plok. El motivo de su enfado ha sido el robo de la bandera plokiana que hasta hace pocas horas ondeaba en el tejado de su casa. Usando su catalejo, Plok ha observado que el nuevo paradero de este honorífico símbolo es Cotton Island, su segunda isla favorita.

Este carismático individuo ha saltado sin previo aviso al panorama mundial del videojuego y se ha colado por méritos propios en la lista de clásicos para ***Super Nintendo***. Pero dejemos a nuestro protagonista con su odisea para contaros las mil y una maravillas que esconde este nuevo cartucho de los siempre geniales **Software Creations**. Desde sus inicios en el mundo de los ordenadores, la calidad e impecabilidad han acompañado todos sus productos. Recordad las impresionantes conversiones para ordenadores 8 y 16 bits de



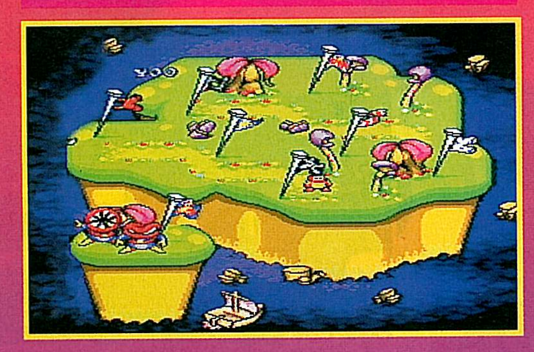


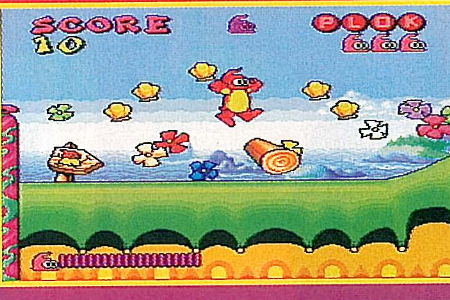
¡AL ATAQUE!



No hay duda de que Plok es un ser bastante pintoresco y su forma de ataque dará mucho que hablar en todo el archipiélago de Poly-Esta.

COTTON ISLAND









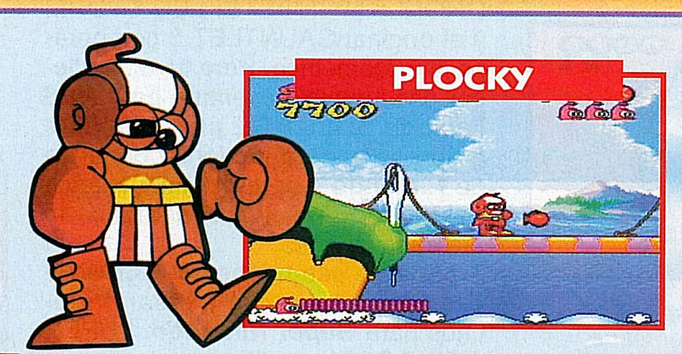


En la cercana isla de algodón ondea una de las famosas banderas de Plok. ¿Quien habrá sido el gracioso que la ha trasladado hasta allí? Ni corto ni perezoso Plok se dirige a este pequeño islote famoso por sus bellas puestas de sol y las suaves telas que forman su relieve.

LOS DISFRACES DE PLOK

Escondidos en grandes paquetes de regalo encontraremos los famosos disfraces de Plok. Una vez equipado con estas curiosas indumentarias, nuestro protagonista aumentará sus cualidades ofensivas durante unos segundos.

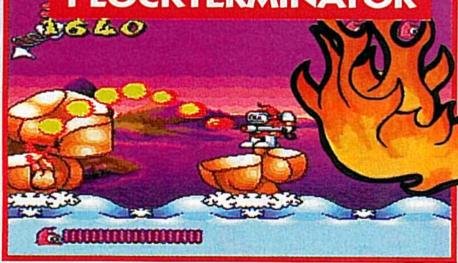
PLOCKY



Sus potentes puños son capaces de destruir todo obstáculo viviente que circule por la pantalla. Aprieta bien los dientes y pega duro.

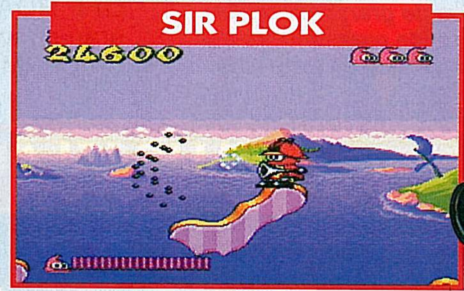
PLOCKTERMINATOR





Aquí podemos observar a Plok armado con un potente lanzallamas de gran poder destructivo.

SIR PLOK



La elegancia de este caballero sólo es comparable al picor que producen los perdigones de su trabuco.

COWBOY PLOK



¿Verdad que el aspecto es fiero? Pues espera a ver la gran potencia de su arma.

ROCKET PLOK



Un útil disfraz armado con un poderoso lanzacohetes capaz de disparar en cuatro direcciones.













SUPERSALTO



Con el botón A, Plok saltará más alto formando un remolino cromático de gran belleza. Es imprescindible para recorrer los extraños parajes de Poly-Esta.

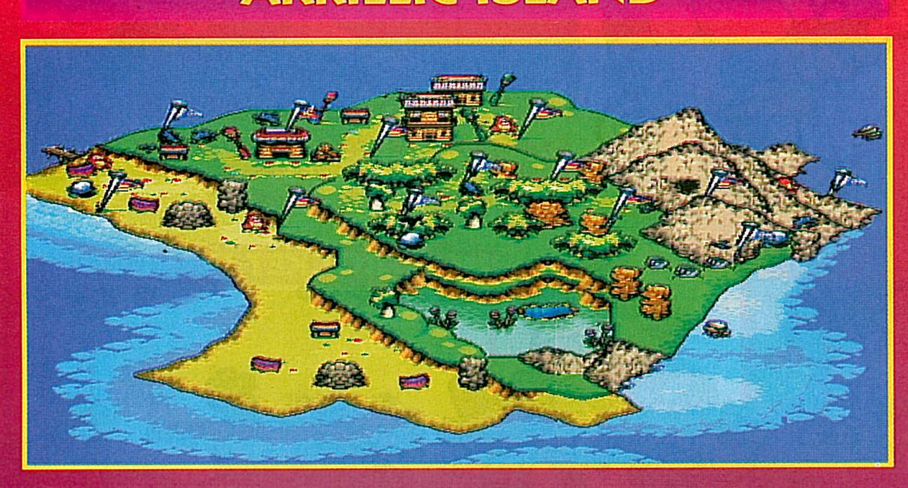
los clásicos recreativos de **Capcom**: GHOULS'N'GHOSTS, LED STORM y el original GAUNTLET 3 con perspectiva isométrica. Pero tuvo que llegar esa increíble aventura para ***NES*** llamada SOLSTICE para que este grupo se ganara la plena confianza de **Nintendo** y de todos los usuarios del mundo, incluido el complicado mercado japonés.
A partir de ese momento, **Software Creations** comenzó a crear cartuchos para ***Super Nintendo***: SUPER OFF ROAD para **Tradewest**, una gran conversión de la recreativa; y SPIDERMAN X MEN para **Acclaim**,

SIERRA

Esta afilada sierra de competición proporcionará a Plok momentos de auténtico éxtasis ofensivo, otorgándole inmunidad y una velocidad realmente endiablada.

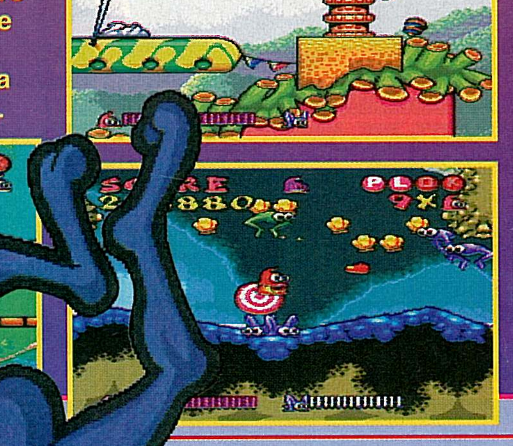


AKRILLIC ISLAND



Es sin duda alguna la isla más grande de todo el archipiélago de Poly-Esta y el paradero habitual de Plok. La geografía de Akrillic es muy variada y nos encontraremos, desde playas arenosas, bosques sombríos y grandes ciudades hasta grutas impenetrables. Esta isla también es el paradero de tres grandes enemigos de Plok: Penkinos, Womack Spider y Rockyfella. El principal objetivo en cada una de las 14 fases de Akrillic es acabar con las molestas pulgas y llegar hasta el mástil de cada una de ellas.















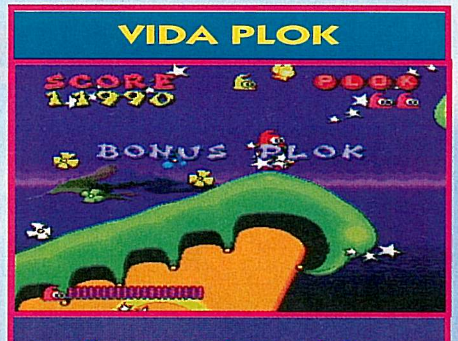
PLOKONTINUE



Cuando iluminemos las cuatro letras que forman la palabra Plok en la parte derecha de la pantalla obtendremos una apreciada continuación.



VIDA PLOK



Las flores de néctar mágico que inundan los parajes de todo el archipiélago rellenarán el marcador de energía al ser recogidas.



LA BANDERA



El objetivo de Plok es arriar su bandera en el palo mayor al final de cada fase. En Cotton podrás ver las banderolas de las odiosas pulgas.



una poco inspirada pero bien realizada aventurilla plataformera multihéroe. Pocos meses después llegó SOLSTICE 2: EQUINOX para ***Super Nintendo***, convirtiéndose en la definitiva consagración de sus creadores gracias a sus ocho fases de gigantesco mapeado, perspectiva isométrica a la vieja usanza, una banda sonora ambiental y la soberbia utilización del software de la consola.
Pero la cosa no quedó aquí. Cuando el género arcade/plataformas yacía en el baúl de los recuerdos, **Software Creations** se sacó de la manga una de las obras cumbre del género, que ha sido bautizada con el nombre de su protagonista, **PLOK**.



Nos encontramos ante otro futuro héroe de **Nintendo**. PLOK parece dispuesto a oxigenar los grandes lapsos entre aventura y aventura del celebérrimo Mario transformándose en el invitado estrella durante el próximo estreno PAL del androide celeste MEGA MAN y su incógnita (X). Cantidad y calidad no le faltan porque **Software Creations** ha comprimido en 8 megas uno de los arcades más extensos y completos de los últimos años, elevando la calidad de sus plataformas a la máxima potencia.
PLOK posee la friolera de 38 fases de scroll multidireccional de gran calidad, un par de planos parallax, el peculiar tratamiento gráfico y cromá-

DIFICULTAD



Si pulsas Select en la pantalla de presentación, accederás a un menú donde seleccionarás el nivel de dificultad del juego.



INMUNIDAD

Las cabezas pétreas de Poly-Esta te proporcionarán unos valiosos segundos de inmunidad al ser destruidas.

LAS FASES DE BONUS



Algunas frutas silvestres, las mismas que proporcionan energía, esconden divertidas fases de bonus. Un gran número de pruebas de reflejos y velocidad nos trasladarán (una vez completadas) a fases avanzadas gracias al consiguiente Warp Zone.









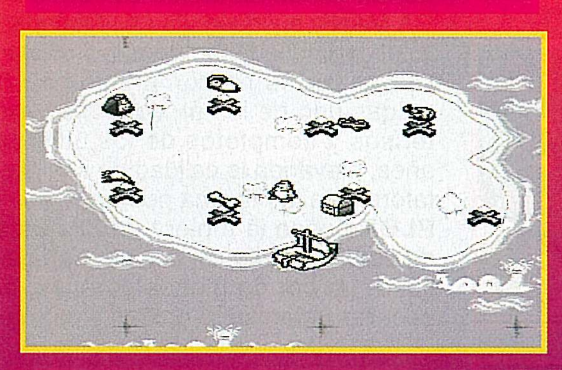






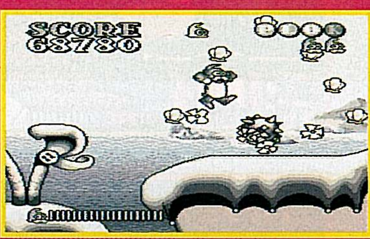


LEGACY ISLAND



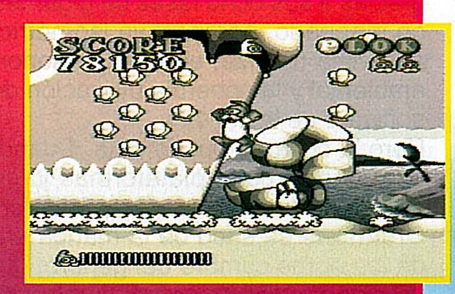
Hace cincuenta años, el abuelo de Plok visitó esta isla situada al noreste de Akrillic en busca de un poderoso amuleto. Los programadores de Software Creations han recreado las ocho fases de Legacy Island en tonalidades sepia y con una banda sonora de auténtica película de cine mudo. En esta ocasión nuestra labor será llegar hasta el final de la fase para desenterrar el posible amuleto milenario. Al final de Legacy Island también nos enfrentaremos a los Bobbin Brothers, que en esta ocasión son tres: Milton, Marshall e Irving.

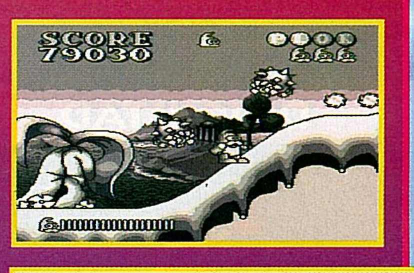


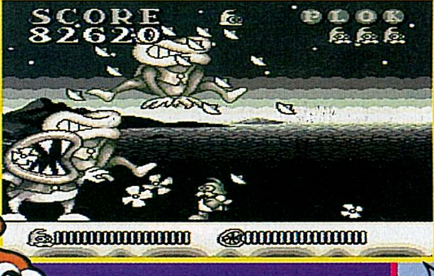






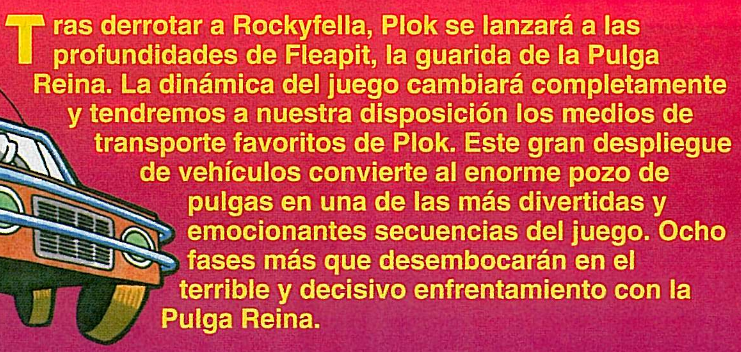






FLEAPIT

Tras derrotar a Rockyfella, Plok se lanzará a las profundidades de Fleapit, la guarida de la Pulga Reina. La dinámica del juego cambiará completamente y tendremos a nuestra disposición los medios de transporte favoritos de Plok. Este gran despliegue de vehículos convierte al enorme pozo de pulgas en una de las más divertidas y emocionantes secuencias del juego. Ocho fases más que desembocarán en el terrible y decisivo enfrentamiento con la Pulga Reina.















tico típico de **Software Creations** y las perfectas melodías del binomio musical de moda, Geoff y Tim Follin, que alcanza una vez más límites de calidad demoledora. A todo esto hay que sumarle los sorprendentes toques de humor, los seis enemigos finales, la increíble fase en tonos sepia del abuelo Plok, los puzzles y misterios que envuelven cada fase, los bonus y, en especial, el nivel Fleapit, donde tendremos ocho fantásticos y divertidos medios de transporte antes de enfrentarnos al enemigo final, la pulga madre.

Todo un cúmulo de cualidades al que sólo se le puede achacar un único defecto: su gran dificultad. La ausencia de passwords o *battery backup* para salvar nuestra posición y la ne-

PROGRAMADORES

Original concept and design
JOHN PICKFORD & STE PICKFORD
A Software Creations game
Artwork and design
LYNDON BROOKE
Additional artwork
STE PICKFORD
Program and design
JOHN BUCKLEY
Music and Effects
GEOFF FOLLIN & TIM FOLLIN
Executive Producers
BYRON COOK
RICHARD KAY
JOEY TERRITO

Software Creations cuenta entre sus títulos con espectaculares arcades (SUPER OFF ROAD y SPIDERMAN X MEN), juegos educativos (THOMAS THE TANK ENGINE) y auténticas obras maestras de la programación (SOLSTICE y SOLSTICE 2: EQUINOX). Ahora, además, cuenta con el reciente PLOK.

FRUTICOLA



Las sabrosonas frutillas que crecen en ciertos lugares del mundo de Plok repondrán las energías de nuestro peculiar personaje. Si disparamos sobre estos frutos, aumentarán de tamaño proporcionándonos más energía al ser recogidos. Pero no los dispares más de dos veces o explotarán en mil pedazos.

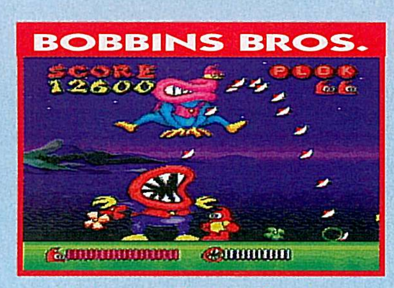
EL AMULETO



Este poderoso amuleto milenario se encuentra escondido en la estatua del abuelo de Plok. Para conseguirlo tendremos que viajar en el tiempo y completar las ocho fases de Legacy Island. Al pulsar los mandos L y R rápidamente, activaremos el poderoso amuleto energético.

ENEMIGOS FINALES

BOBBINS BROS.



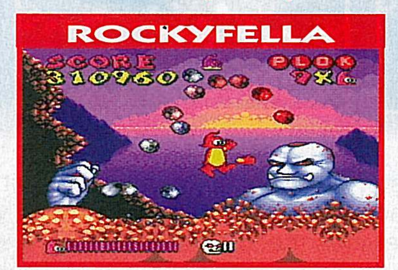
Estos acróbatas de circo pondrán en serios aprietos a nuestro amigo Plok.

PENKINOS



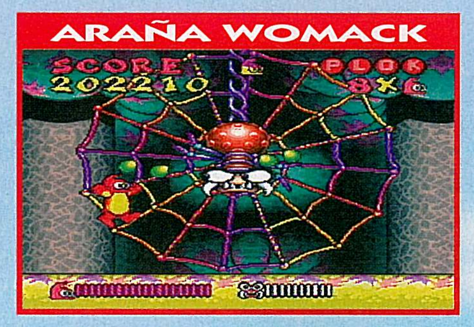
Activad los árboles erizo para que los hechiceros disminuyan de tamaño. ¡Al ataque!

ROCKYFELLA



El espíritu de la tierra Rockyfella está deseoso de pulverizar las entrañas de Plok.

ARAÑA WOMACK



Es uno de los habitantes más horrorosos y salvajes de todo Akrillic. La única forma de combatir con este arácnido pelón es golpear su abdomen y esquivar sus infernales saltos. Cuidado con su hipnótica tela de araña.

PULGA REINA



Es la gran culpable de todos los males que asolan el archipiélago de Poly-Esta. La fealdad de este personaje provocará serios mareos al pobre Plok. Para acabar de una vez por todas con ella, destruye las pulgas desalentadoras que brotan de su cuerpo. ¡Puaghhh!



cesidad de ganarnos cada continuación a pulso le convierten en un juego para maestros del pad.
PLOK es el lanzamiento más sobresaliente de **Nintendo** en el presente año, un nuevo clásico que añadir a la lista de lanzamientos de la compañía.

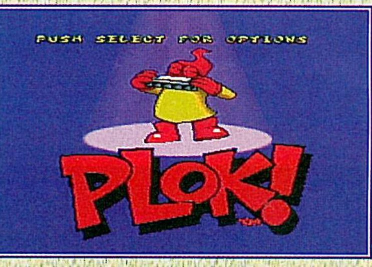
THE ELF



THE END

Sólo podremos observar el simpático final del cartucho si completamos el juego en el modo Normal.

FINAL SCORE
912480
WELL DONE!



NINTENDO
(SOFTWARE CREATIONS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 4-9
FASES: 38 + BONUS
CONTINUACIONES: 0-9
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	92
MUSICA	93
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	96

- Uno de los mejores arcades para *SNES*.
- El perfecto control y movimientos de Plok.
- Gráficos y jugabilidad totalmente impecables.
- La excelente banda sonora de Geoff y Tim Follin.
- Tríplemente difícil, debido a la ausencia de passwords y *battery backup*.

TOTAL 94

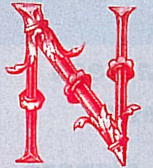
PLOK ha nacido para liderar, junto a SUPER MARIO WORLD y el futuro MEGA MAN X, el bello y complicado género de los arcades/plataforma. Un nuevo clásico para *SNES* que resulta perfecto en todos los sentidos.



RAYOS Y TRUENOS



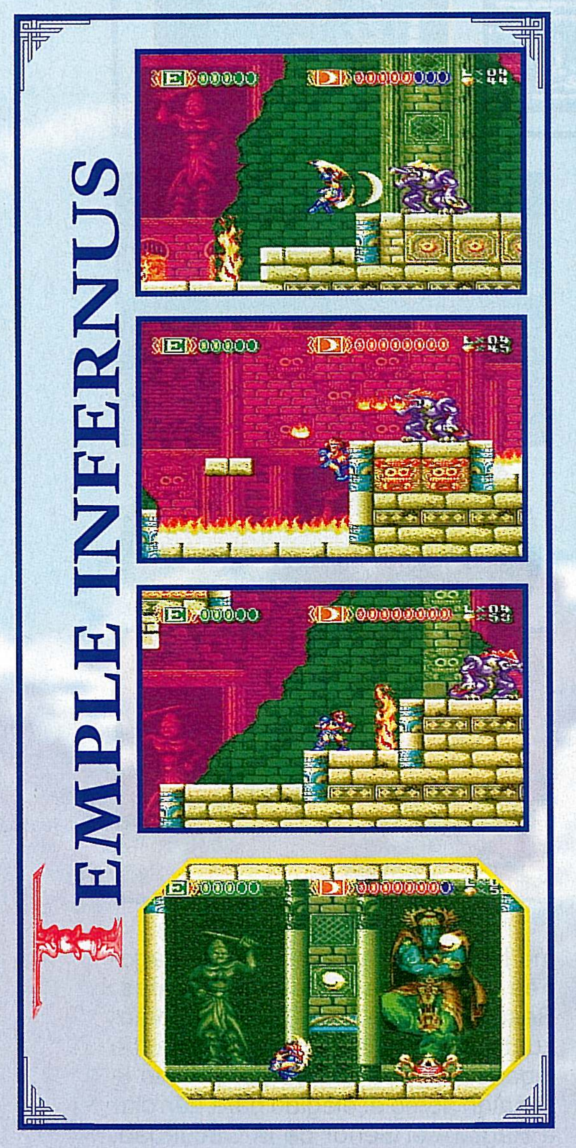
La labor creativa de Sony se polariza en dos zonas del globo: Inglaterra y Japón. Por lo visto hasta ahora, el software de ojos rasgados supera en mucho al de paraguas y bombín. Los soporíferos CLIFFHANGER y LAST ACTION HERO comparados con el notable HOOK y con este sorprendente SKYBLAZER son buena prueba de la superioridad de la tecnología nipona.



No son pocos los enamorados de los arcades de plataformas. Por eso, cada vez que sale un *jump'n runner* al mercado despierta enorme expectación e intensas ansias de echarle un vistazo. La primera impresión que produce **SKYBLAZER** al contemplarlo es que nos encontramos ante un nuevo HOOK, pero ambientado en la Edad Media. Nada de eso. A pesar de compartir programadores, este título supera en mucho a la otra creación de **Sony** Japón y tiene diferencias más que considerables a su favor. Sólo las animaciones



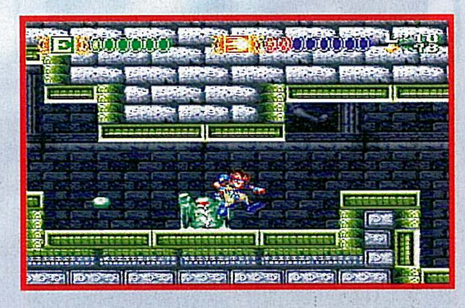


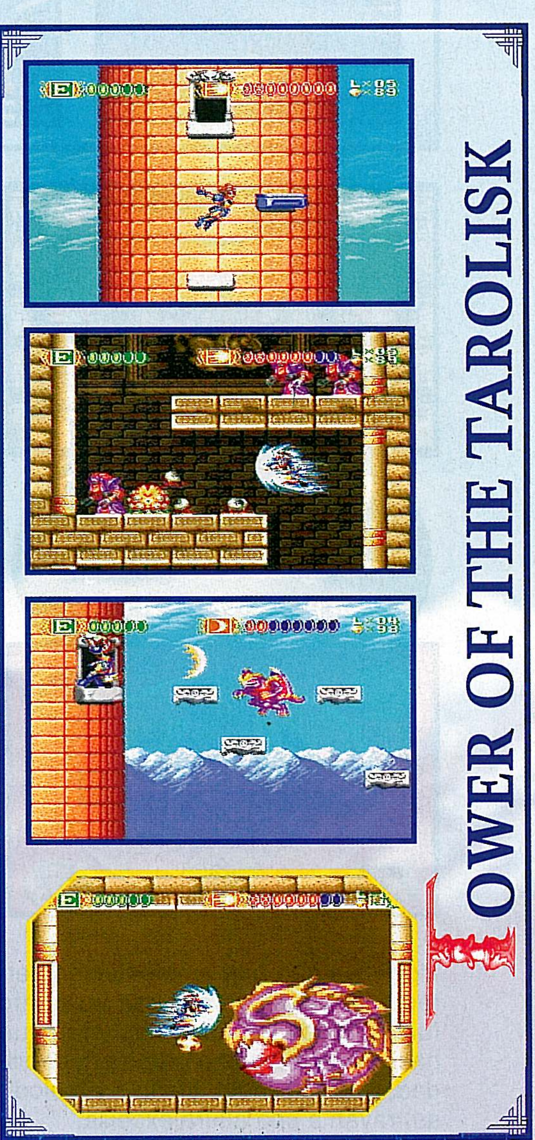




Si conocéis HOOK, las animaciones de este juego os resultarán familiares.

del personaje protagonista y la textura de los árboles en las fases de bosque son calcadas a las aventuras del héroe de Spielberg. El resto, insistimos, es otra cosa; una verdadera virguería de ocho megas que puede hacer sentir escalofríos a los incondicionales de este género. Los méritos se los podemos achacar a Kenshi Naruse, responsable del diseño del juego, que ha dotado a todos y cada uno de los *pixels* de una especial personalidad con tintes mitológicos y de leyenda. Pero **SKYBLAZER** es



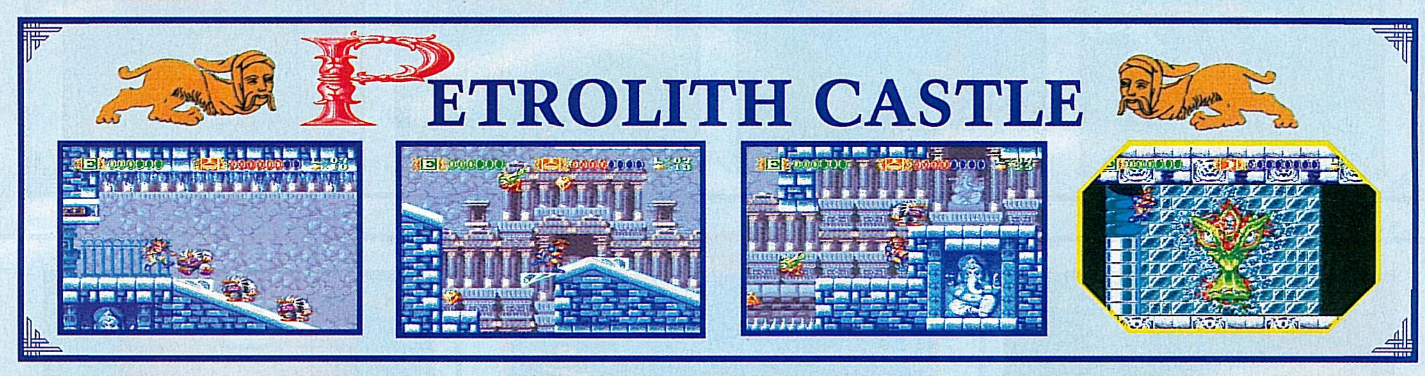


CLIFFS OF PERIL







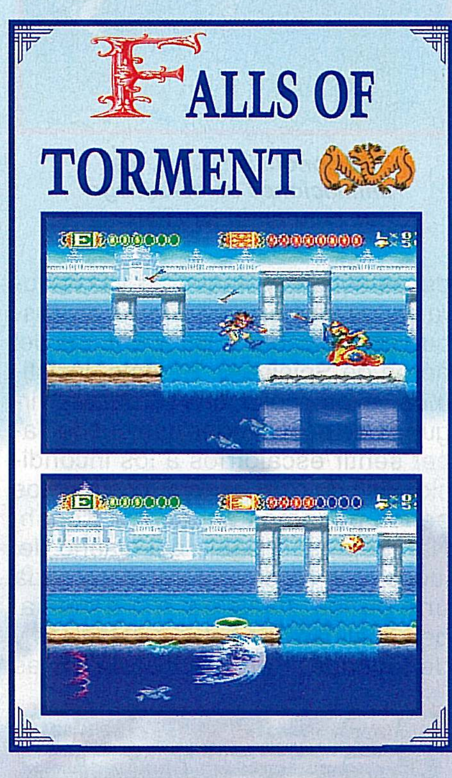




PASSWORD

Hasta los passwords están impregnados de mitología. Los proporciona el viejo.





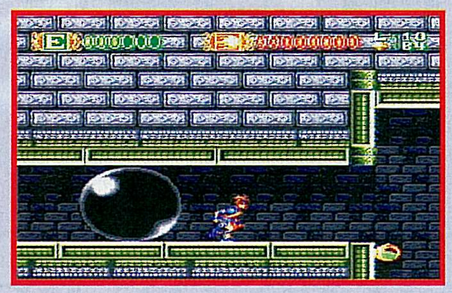


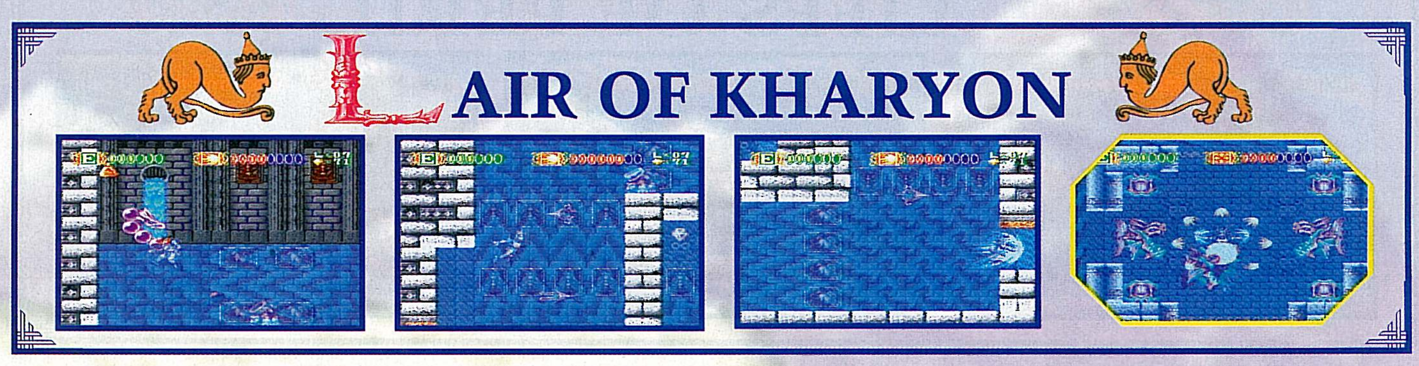
BONUS

Las dos fases de bonus son el ejemplo perfecto de las posibilidades del Modo 7.



algo más que una ambientación perfecta. A pesar de ser ese su punto fuerte, todos los otros aspectos que hacen a un cartucho grande (jugabilidad, manejabilidad, efectos y melodías) rayan a una altura excelsa.
Para empezar el argumento es interesante, que no es poco tratándose de temas tan trillados y recurrentes como las brujerías, leyendas de dragones y demás asuntos medievales. Resulta que un tal Sky es un jovenzuelo descendiente de una dinastía legendaria. Los azares del destino le señalan como el elegido para derrotar a Raglan, el Señor de la Oscuridad, un energúmeno superpoderoso que gobierna sobre el reino. Conocedor





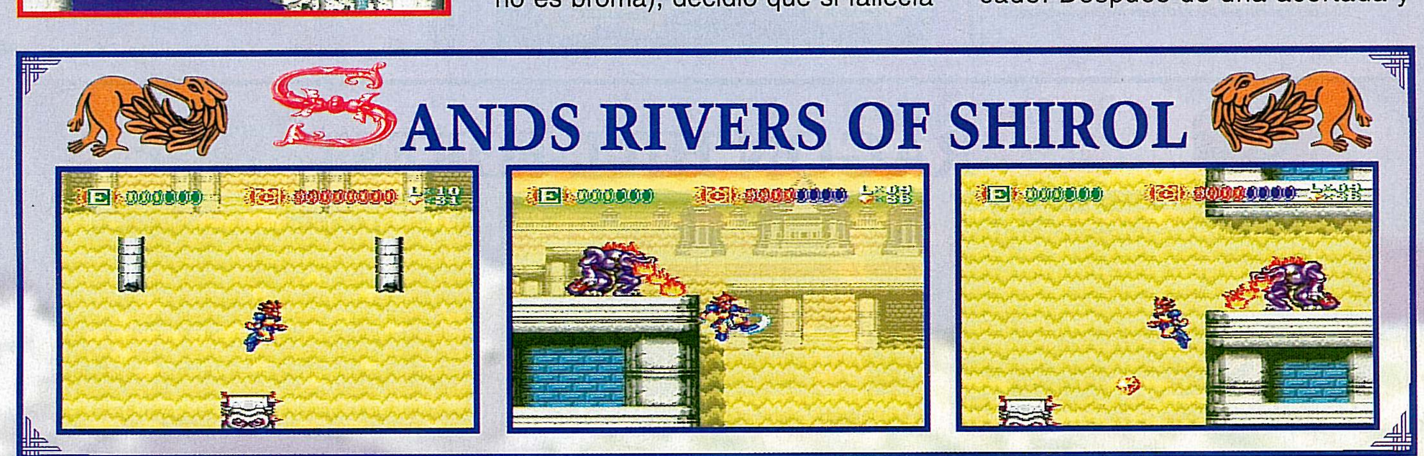
Armas Especiales

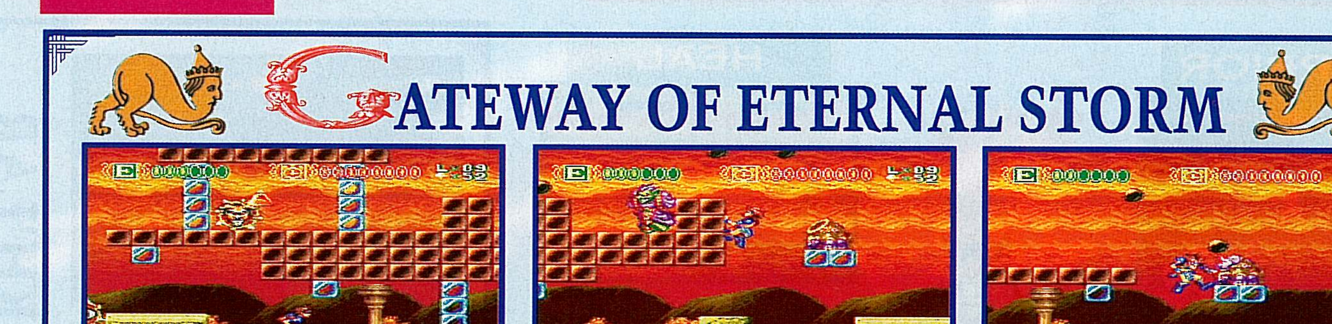


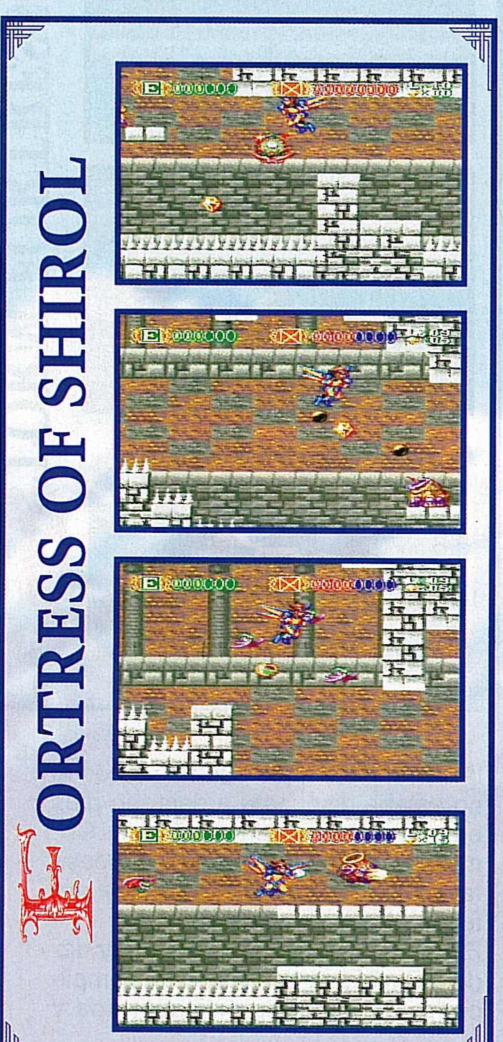
Storm Fortress of Kh'lar

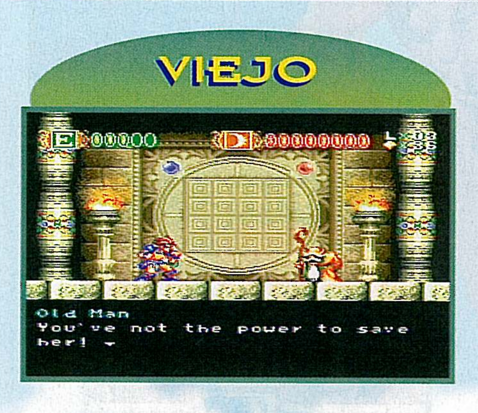
de la existencia de Sky y alertado por un adivino, Ashura, su más fiero servidor, rapta a Arianna, la princesa del reino. El objetivo de este secuestro es evitar que nadie ose luchar frente a su señor bajo amenaza de sacrificar a la joven dama. Pero como este chico es un chulo de tomo y lomo (y no es broma), decidió que si fallecía la chica, pues mala suerte, ya que él no estaba dispuesto a dejar su país en manos de un sinvergüenza. Como véis, ya tenemos héroe, princesita, malvado y, sobre todo, una extensa misión que cumplir.

El trabajito que se le ha encomendado a Skyblazer es realmente complicado. Después de una acertada y

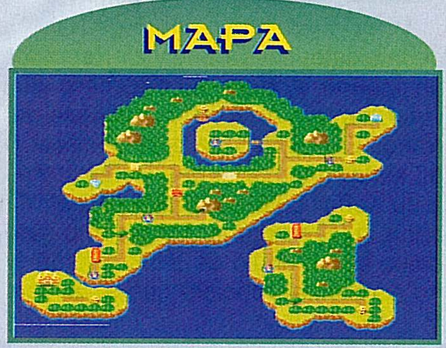






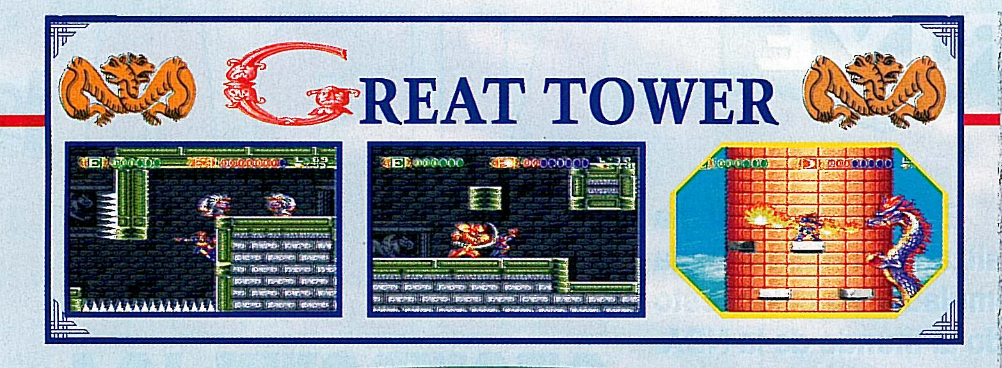


lluviosa intro jugable (la primera de este tipo), al joven héroe le aguardan nada menos que 15 fases, diez guardianes de nivel y un montón de dificultades en forma de seres de lo más variopintos y peligrosos. Pero, aunque conocer estos detalles es importante, lo que más impactará de este juego es su espectacular variedad. Y no sólo nos referimos a la de sus es-









INTRO



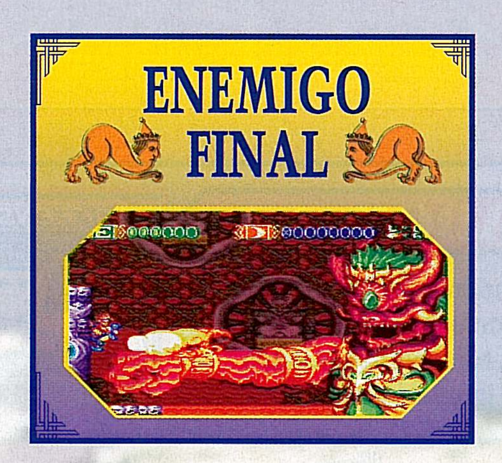




cenarios, donde nos veremos inmersos en ambientes increíblemente lúgubres en contraste con paisajes espléndidos y luminosos, sino especialmente a la diversidad en el desarrollo de sus escenarios. Las típicas fases de scroll horizontal se combinan con algunas verticales, un par de ellas de scroll continuo, alguna que otra de vuelo y una excepcional fase de bonus en Modo 7 que más de un simulador de vuelo quisiera para sí. La forma de terminar cada mundo también cambia. Habrá veces en que únicamente avanzando podremos salir, y otras en las que deberemos explorarlo completamente para llegar hasta el final. Especial mención merecen los niveles acuáticos, tan originales como difíciles de completar. La batalla final tampoco tiene desperdicio. Al igual que en otros juegos como SUPER ALESTE o GUNSTAR HEROES, nos volveremos a enfrentar con todos los enemigos finales ya derrotados hasta la batalla definitiva contra Ashura y el propio Raglán.

Si gráficamente este juego es sobresaliente en su diseño, no lo es menos en el apartado sonoro (viniendo de **Sony** no podía ser de otra manera). Melodías acertadas y efectos contundentes acentúan el excepcional resultado global de la penúltima apuesta del grupo de programación de **Sony Karura-oh**. **SKYBLAZER** es algo más que un juego bien hecho. Sin duda, es una de las mejores creaciones de la compañía japonesa y una de las grandes ofertas del software de entretenimiento.

THE SCOPE



SKYBLAZER

START
PASSWORD

SONY
(KARURA-OH)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 15
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	88
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	90

- Los planos de scroll del cielo de algunas fases.
- Armas muy espectaculares.
- Variado y entretenido a más no poder.
- Diversidad cromática de fondos.
- Es demasiado fácil conseguir vidas extra.
- El protagonista es una réplica de Hook.

TOTAL 90

SKYBLAZER nos ha sorprendido gratamente. Ha llegado sin hacer mucho ruido, pero la última creación de **Sony** demuestra como con imaginación y ganas de hacer bien las cosas se pueden lograr obras maestras.



NBA SHOWDOWN '94

Electronic Arts se ha especializado en realizar cada año un simulador de baloncesto vinculado al mundo de la NBA. Esta es la nueva apuesta de la compañía norteamericana.



VUELOS SIN MOTOR

No hay nada tan espectacular como un buen juego de baloncesto de la NBA, y si viene avalado por **Electronic Arts** mejor que mejor. Su última creación, **SHOWDOWN '94**, incluye a las 27 franquicias de la liga profesional estadounidense con sus rutilantes estrellas, y utiliza los porcentajes y las características técnicas y físicas reales de todos los jugadores durante la temporada pasada.

NBA SHOWDOWN '94 permite diversas opciones de competición: liga regular, play-offs, el partido de las estrellas entre las selecciones del Este y del Oeste, la posibilidad de formar cuatro combinados con cualquiera de los integrantes de todas las escuadras y, además, la modificación del reglamento arbitral.

El programa de **EA Sports** apuesta por el baloncesto tradicional, aunque sin dejar de lado la espectacularidad.

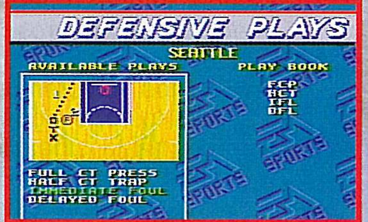




☆ ENTRENADOR ☆

Desempeñando esta función podremos cambiar los marcajes individuales y seleccionar las distintas jugadas defensivas y ofensivas. Las acciones pueden renombrarse mediante tres letras impresas en la pantalla.





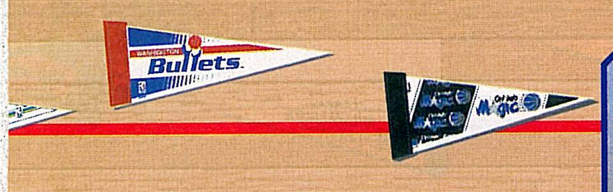












COMPETICIONES

PLAY OFFS



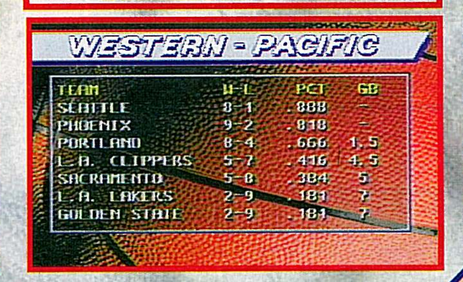
Permite variar el número de partidos de la temporada y las victorias que hay que obtener para acceder a los play-offs.

CLASIFICACIONES



CALENDARIO

CALENDARIO







ROMPER TABLERO





NBA SHOWDOWN´94 recoge acciones características de cada jugador y también la opción de *fuego* (aumento en los niveles de acierto de los jugadores), aunque con connotaciones distintas a las de NBA JAM.

La nueva creación de **Electronic Arts** mezcla a la perfección la modalidad puramente arcade con la alternativa de actuar como entrenador. Esta última opción permite plantear 12 tácticas ofensivas y cuatro novedosas estrategias defensivas. Las carencias de este cartucho se

REGLAS DEL JUEGO





Pueden variarse, una por una, todas las reglas tradicionales de la NBA y participar sin ellas en cualquier competición.



















NBA SHOWDOWN '94







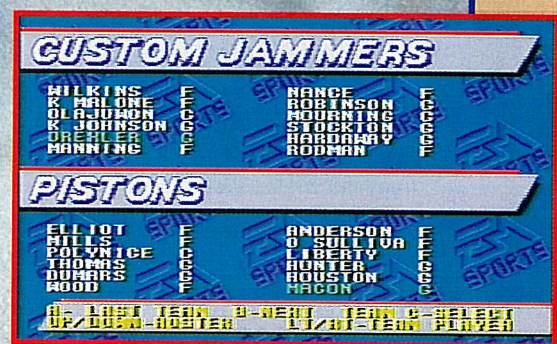
☆ LOCUTOR ☆



☆ CREAR EQUIPOS ☆

Además de los combinados del Este y Oeste, es posible formar cuatro equipos diferentes utilizando a cualquier jugador de las 27 franquicias de la NBA.





☆ PERSONAL ☆



A diferencia de la versión para Super Nintendo, se utiliza el clásico sistema de los juegos de esta saga. Esta característica dota a los lanzamientos de un mayor realismo, ya que la dificultad para ajustar los indicadores depende del porcentaje en tiros libres de cada jugador.

☆ CONTROL ☆



☆ MOVIOLA ☆



☆ FUEGO ☆

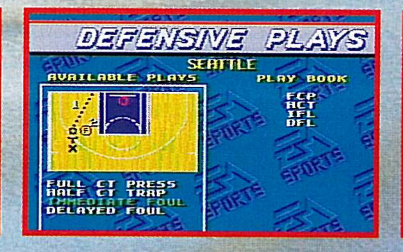


Cuando un jugador anota tres canastas consecutivas entra en racha, mejorando un 15% sus porcentajes. Esta situación, puesta de manifiesto mediante un distintivo rojo, desaparece cuando el protagonista en cuestión falla dos lanzamientos.

MATES

























☆ JUGADAS PROPIAS ☆

Como sucede en los anteriores simuladores de Electronic Arts, cada jugador puede realizar un determinado número de jugadas específicas de enorme vistosidad y efectividad.





☆ CIFRAS ☆



centran en los apartados sonoro (bastante pobre en efectos) y gráfico, que no alcanza el suave scroll de TECMO SUPER NBA BASKET, la auténtica joya de este género en los enfrentamientos cinco contra cinco. La ausencia de Charles Barkley de este cartucho está motivada, probablemente, por la inminente aparición de un programa que va a llevar su nombre.

JAVIER ITURRIOZ

☆ DETALLES CURIOSOS ☆

Detalles como las gafas de Worthy, el corte de pelo de Mullin o los cambios de 'look' de Rodman son de agraceder.





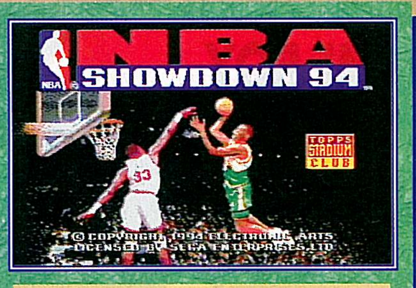












ELECTRONIC ARTS
(ELECTRONIC ARTS)
MEGAS: 24
JUGADORES: 1-4
VIDAS: NO
COMPETICIONES: 3
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	**76**
MUSICA	**72**
SONIDO FX	**70**
JUGABILIDAD	**88**

- Algunos detalles de los jugadores.
- Las plantillas se han actualizado.
- Gran variedad de opciones.
- Enfrentamientos similares a los reales.
- Scroll brusco.
- Escasez se efectos de sonido.

TOTAL 83

Electronic Arts ha realizado un magnífico simulador de baloncesto, aunque no ha alcanzado la calidad de TECMO SUPER NBA BASKET. Siguiendo por este camino, el éxito esta asegurado.







CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350

SOCIOS 1.750

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 1.750

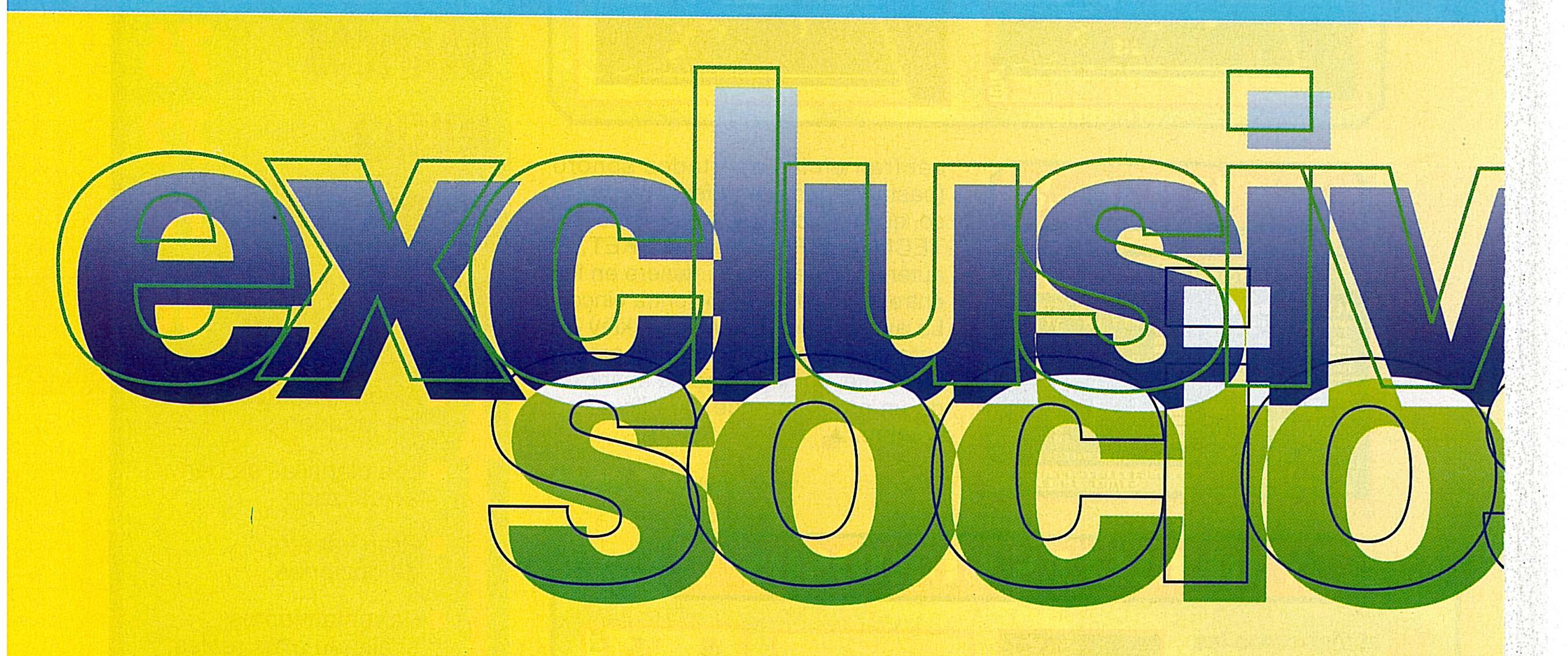


TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)

TELEMACH
(PARA PC)

P.V.P. 7.600

SOCIOS 5.900



SOCIOS 16.990



MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC
P.V.P. 22.900

MENACER
P.V.P. 11.900



SOCIOS 3.990

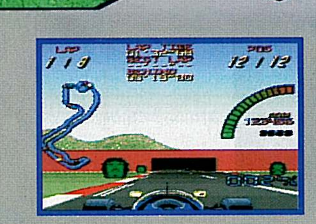
SOCIOS 10.990



SONIC 3 (MEGADRIVE)
P.V.P. 12.900


TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
4.100
SUPER KICK OFF (SUPER NINTENDO)
P.V.P. 9.990
SOCIOS
4.250
GASTOS DE ENVIO 275 PTAS.
POP & soft
CLUB
canadian
LOS
super
juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA ABRIL
GAME BOY BASICA + ATACHE (LUZ + LUPA + AMPLIFICADOR)
P.V.P. 17.980
SOCIOS
14.900
SOCIOS
6.600
JOYSTICK INTRUDER 3 (MEGADRIVE)
P.V.P. 7.700
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian









PISANDO FUERTE



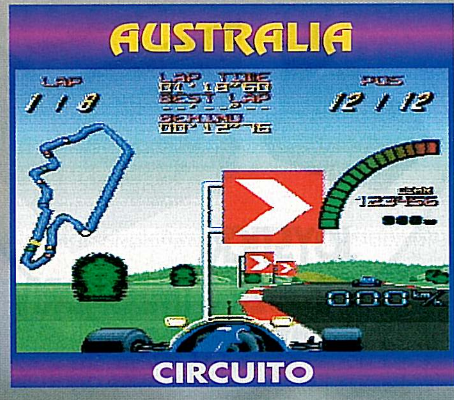
No busquéis más. El mejor simulador de Fórmula 1 para consola ya está entre nosotros y apadrinado por una de las estrellas más importantes de este deporte. Velocidad y espectáculo para un cartucho realmente pasado de vueltas.

ALEMANIA



CIRCUITO

AUSTRALIA



CIRCUITO

BELGICA



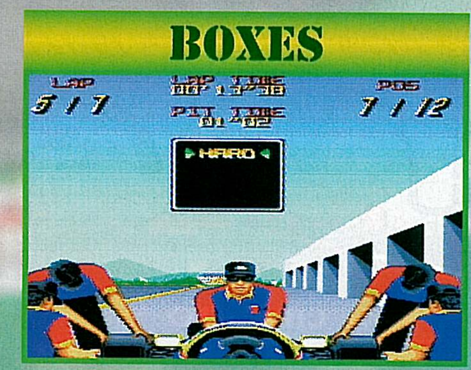
CIRCUITO



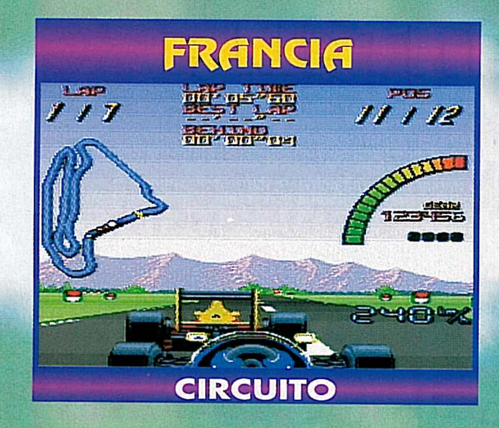




Hablar de velocidad en Super Nintendo es hablar de un montón de títulos de calidad más que notable. F-ZERO fue el primero de todos y sin duda uno de los títulos más espectaculares, tanto en su concepción (carreras espaciales) como en su realización técnica. TEST DRIVE: THE DUEL (1 y 2) y TOP GEAR (1 y 2) tampoco se quedaban atrás, ya que nos alejaban de las pistas de carreras para zambullirnos en carreteras con un tráfico propio de la *operación salida*. Tampoco podemos pasar por alto a SUPER MARIO KART, el más genial de todos. Este juego, protagonizado por el popular fontanero, constituye la mejor y más divertida inversión a largo plazo para un consolero de pro.
Sin embargo, el mundo de la Fórmula 1, con la excepción de la irregular saga EXHAUST HEAT y alguna que otra desigual apuesta *made in Japan*, apenas había sido tocado con acierto. La gente de Gremlin observó rápidamente el agujero







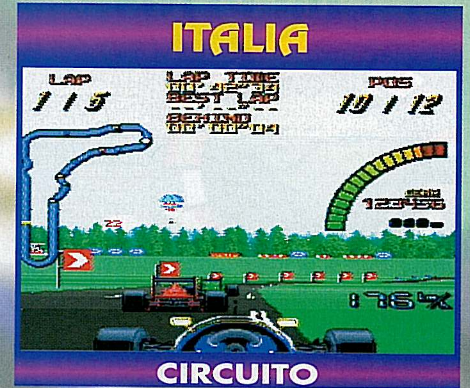


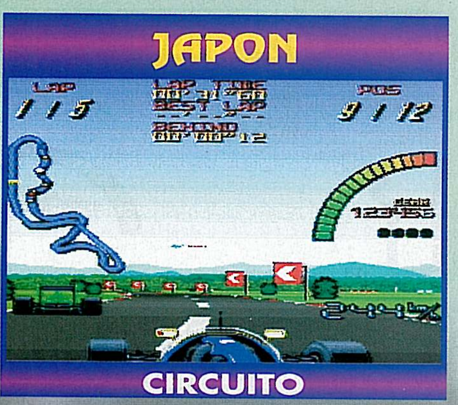




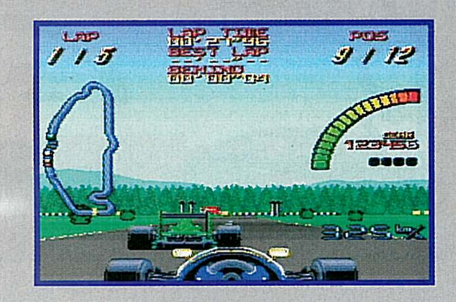








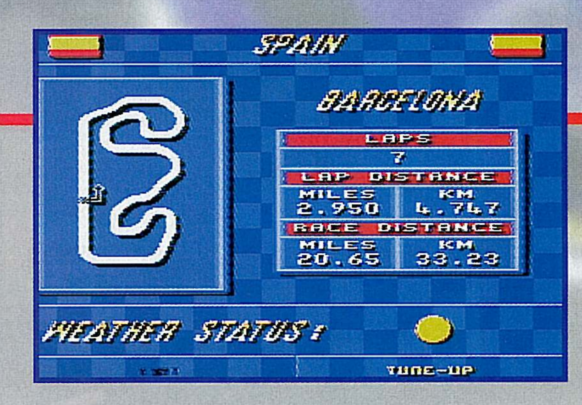
NIGEL MANSELL´S W. CHAMPIONSHIP



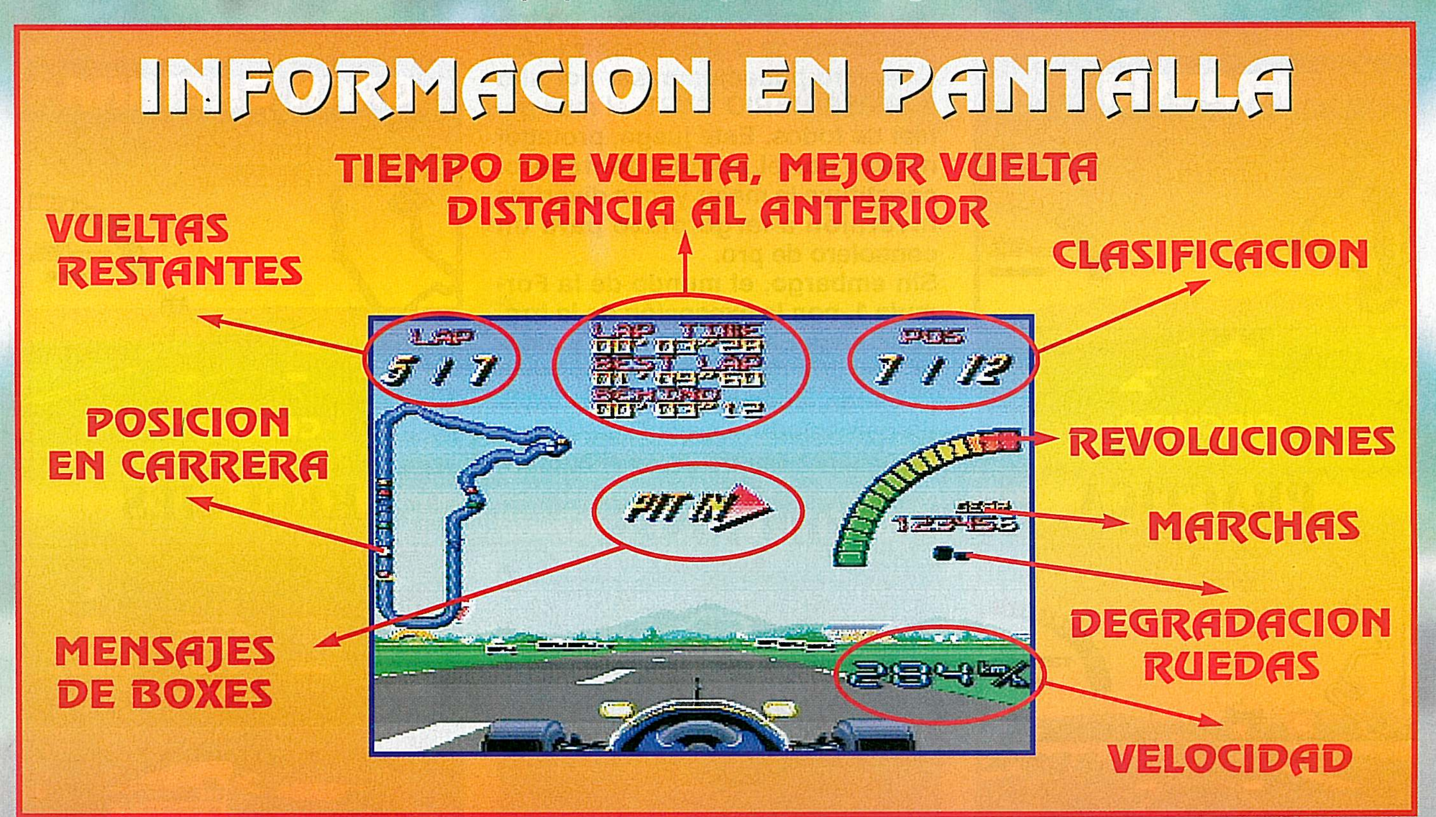


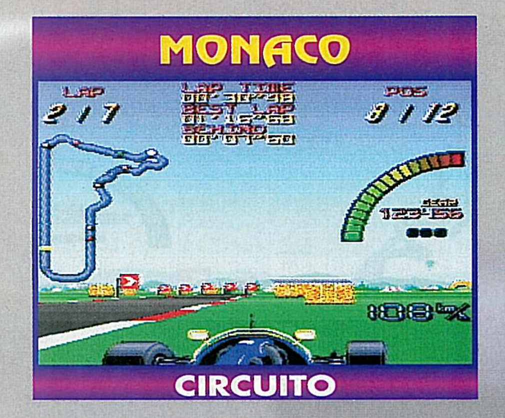
en el catálogo para Super Nintendo y programó hace más de un año una maravilla denominada NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Por diversas causas que no vienen al caso, la salida al mercado de este cartucho fue retrasándose paulatinamente. Parece que por fin han apretado la luz verde del semáforo a este genial título y no tenemos la menor duda de que llegará a la meta en primera posición.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP es un repaso triunfal a la temporada en la que el piloto británico conquistó el Campeonato del Mundo. Este sensacional juego derrocha calidad y opciones a raudales. Calidad que le proporciona su perfecto scaling,

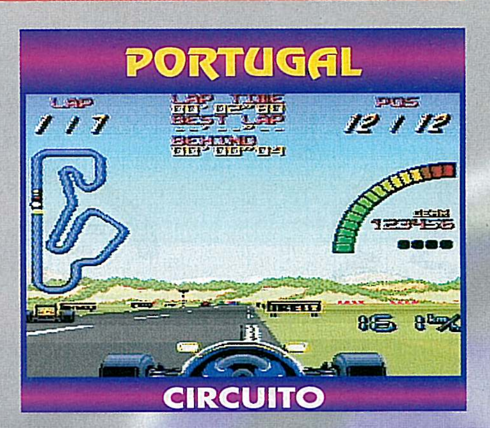












SAN MARINO

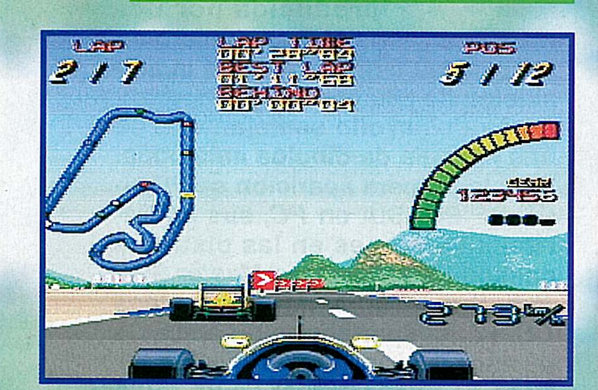


CIRCUITO

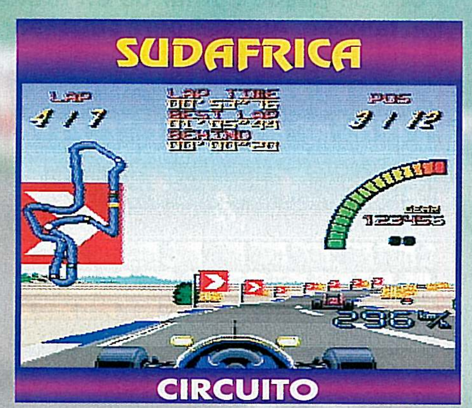
POLE POSITION

GRID POSITIONS

1. THE SCOPE
2. HAKKINEN
3. ALESI
4. SCHUMACHER
5. BERGER
6. SUZUKI
7. WENDLINGER
8. COMAS
9. DE CESARIS
10. MODENA
11. KATAYAMA
12. MARTINI



SUDAFRICA



CIRCUITO



CONSEJOS



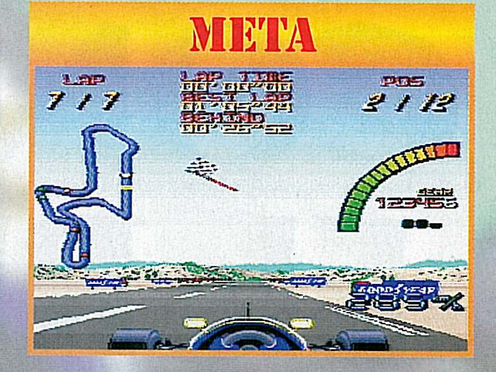
el modo 7 de la pista, los muchos circuitos y la increíble sensación de velocidad. Además, tiene opciones que permiten configurar el mando, dar nuestro nombre al piloto, modificar los reglajes, recibir consejos del propio Nigel, practicar y un montón de detalles más. Como suele ocurrir con los juegos de esta índole, resulta difícil plasmar con palabras las sensaciones que provoca ponerse a los mandos de esta obra de arte. Sólo podemos reiterar nuestra admiración a los diseñadores de Gremlin, y rendir pleitesía al número uno del software de velocidad de las consolas.
Si te gusta el mundo de la Fórmula 1 y los monoplazas del *Mundial Circus*, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP elevará tu adrenalina a lo más alto. Repetimos, es el número uno y de momento no parece que nadie vaya a arrebatarle este cetro. Corre (nunca mejor dicho) a tu tienda de videojuegos favorita y hazte con él.

THE SCOPE

PODIUM



META





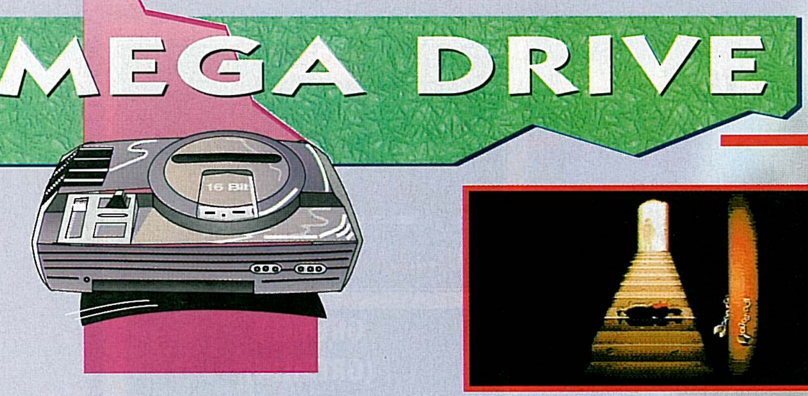
GREMLIN
(GREMLIN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 16
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

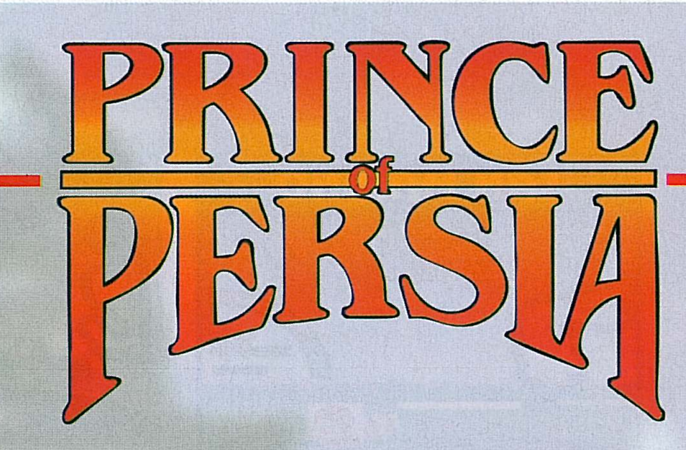
GRAFICOS	90
MUSICA	80
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	91

- Es impresionante se mire por donde se mire.
- Como simulador de Fórmula 1 no tiene rival.
- Scaling y sensación de profundidad sobresaliente.
- La lluvia no está del todo conseguida.
- Conseguir la *pole-position* no vale para nada.

TOTAL 91

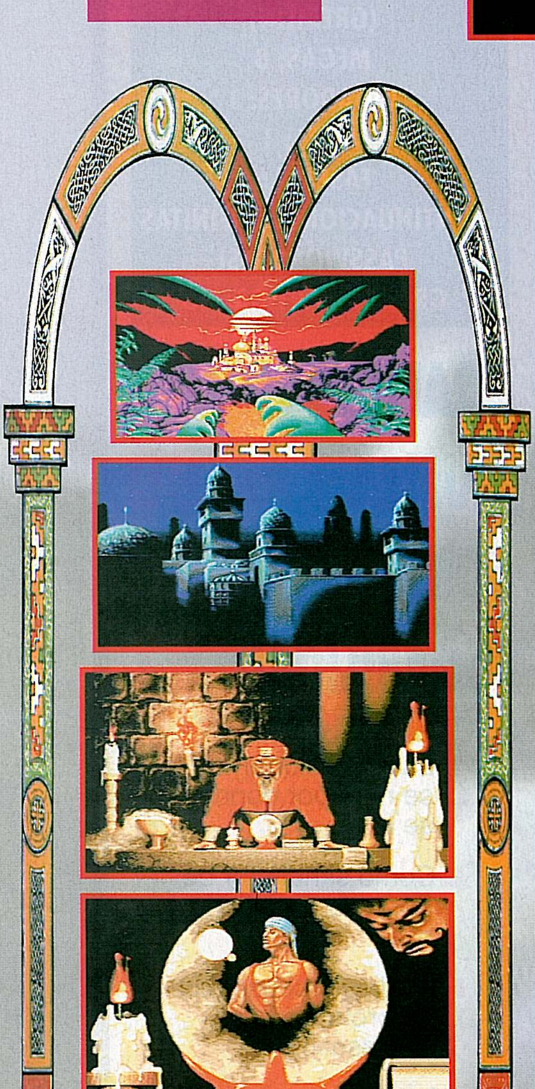
La tecnología de ***Super Nintendo*** al servicio de la velocidad. Este juego es el simulador más perfecto de los disponibles en el mercado. Todo el realismo y el vértigo de la Fórmula 1 encerrados en un cartucho de 8 *megas* que te pondrán la piel de gallina.





PRINCE of PERSIA

Después de una larga espera, los usuarios de Mega Drive pueden disfrutar con PRINCE OF PERSIA, uno de los clásicos del videojuego con mayor número de adaptaciones. Esta versión del programa de Jordan Mechner es superior incluso a su homónima para Mega CD, aunque no presenta novedades.

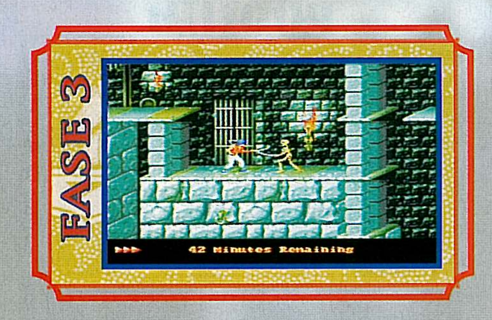






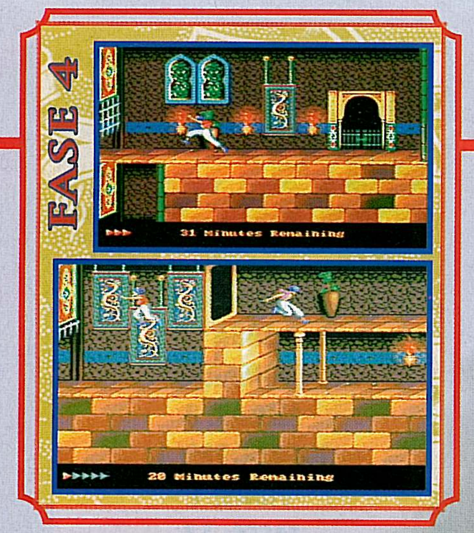
Si hubiera que destacar alguna de las características de la famosa creación de Jordan Mechner, producida por Domark, esta sería el gran número de secuencias empleadas para la animación de sus personajes, logrando un desarrollo semejante al de una película de dibujos animados. Tras la primera aparición de PRINCE OF PERSIA en *PC*, sus posteriores versiones en las distintas consolas (*Game Gear*, *Master System*, *Super Nintendo*, *Nes* y *Mega CD*) no han perdido ni un ápice de su encanto y calidad originales. Poco se puede contar de un título tan famoso. Aunque para subsanar







CONTRA EL RELOJ

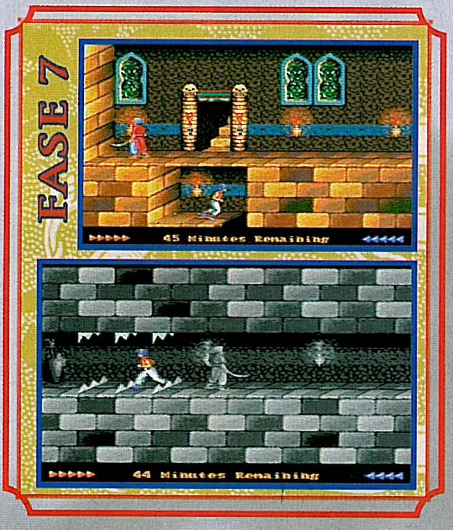






posibles lagunas en la memoria, he aquí una pequeña sinopsis del argumento. Jaffar, un malvado visir de Persia, se ha enamorado perdidamente de una bella princesa. Como suele ocurrir en estos casos, su amor no es correspondido. Jaffar no recibe la negativa con espíritu deportivo y decide secuestrar a la joven, encerrándola en la habitación más alta e inaccesible del palacio. La terrible noticia llega a los oídos de un forastero que está dispuesto a liberar a la princesa. El rescate no va a ser un camino de rosas. Los esbirros del visir, espadas en mano, intentarán





EL REFLEJO



En la fase 4 al traspasar el espejo tu reflejo cobrará vida. En la penúltima fase aparecerá blandiendo su espada contra ti. Es imposible eliminarle luchando.

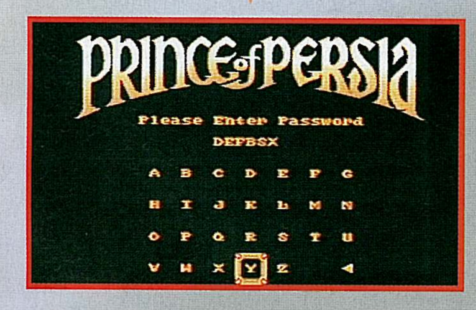




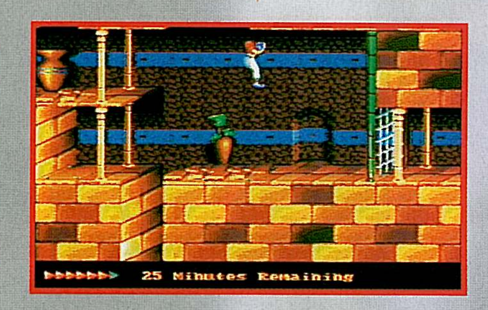
LAS VASIJAS



Contienen pociones mágicas. Unas reponen energía, otras la quitan y algunas aumentan el tiempo o producen magias útiles en determinados momentos.







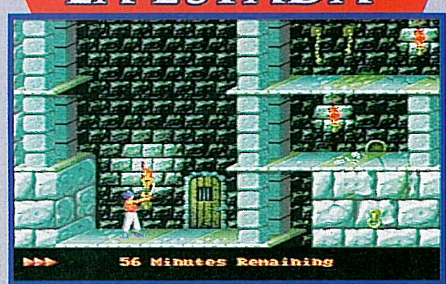




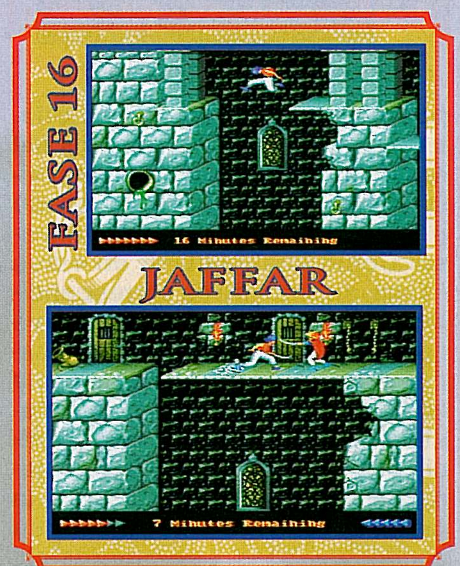


PRINCE OF PERSIA

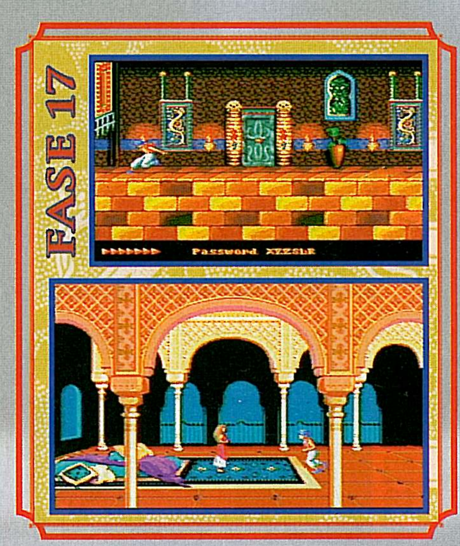
LA ESPADA



Es imprescindible encontrarla para combatir a los esbirros de Jaffar que pueblan todas las salas y corredores del palacio.





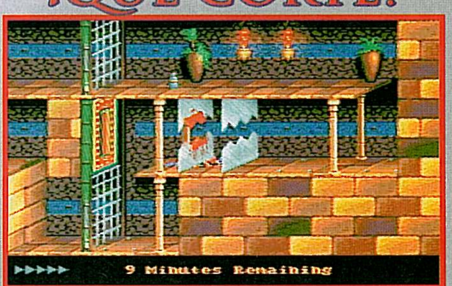


acabar con la vida del héroe. Otros obstáculos jalonarán su camino: afilados cuchillos que brotan inesperadamente del suelo, abismos sin fondo, baldosas que se hunden a su paso y, por último, el propio Jaffar ciego de ira que intentará impedir el hermoso encuentro. Inteligencia, habilidad y suerte son los factores que deben confluir para superar las 17 fases de PRINCE OF PERSIA. Las diferencias respecto a la versión de PC se limitan a un mayor número de fases y a una menor dificultad. Los gráficos y la música no han sufrido variaciónes, aunque algunos escenarios han sido mejorados. PRINCE OF PERSIA no deparará ninguna sorpresa especial a los que ya hayan disfrutado con anteriores versiones.

R. DREAMER



¡QUE CORTE!



CAIDA LIBRE





SEGA
(DOMARK)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 17
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	79
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	88

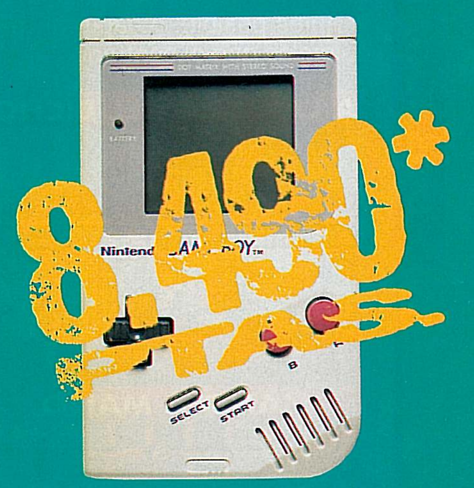
- La perfecta animación del protagonista.
- El argumento es muy entretenido.
- El mayor número de fases.
- Los passwords son imprescindibles.
- Ha llegado demasiado tarde.
- Disminución del nivel de dificultad respecto a otras versiones.

TOTAL 85

Por fin llega a las ***Mega Drive*** el clásico creado por Jordan Mechner. A pesar de su indudable calidad, su tardía aparición en los 16 bits de **Sega** resta una gran parte de su encanto a este magnífico juego del que se han vertido ríos de tinta.

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



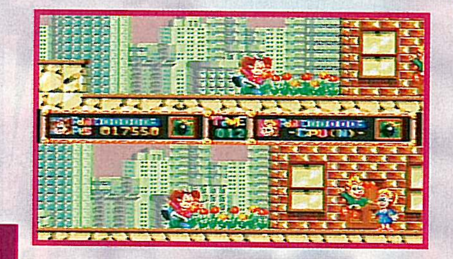
*** PVP recomendado. IVA incluido.**

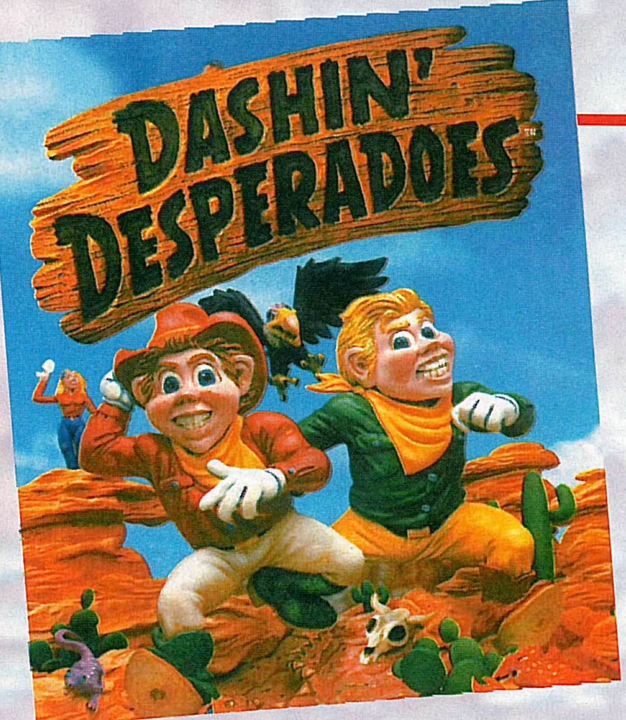


Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!







DATA EAST (DATA EAST)
JUGADORES: 1-2
FASES: 18
PASSWORDS: NO | GRABAR PARTIDA: NO
8 Mb

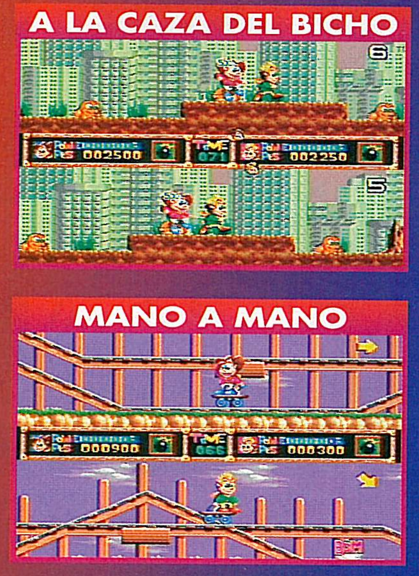




POR EL AMOR DE UNA MUJER

A veces el amor conduce a cometer grandes locuras, pero tener que vencer en una carrera trepidante para conquistar el corazón de una dama se pasa de castaño oscuro. Sin duda, el mundo del videojuego también necesita amor.

DOS JUGADORES



BUSCANDO AGUA

El modo para dos jugadores varía en la composición de los escenarios y en la última fase de cada mundo, donde el jefe final es sustituido por una prueba en la que habrá que recoger algún objeto para llevárselo a la chica lo antes posible, o capturar más animales que el contrario.

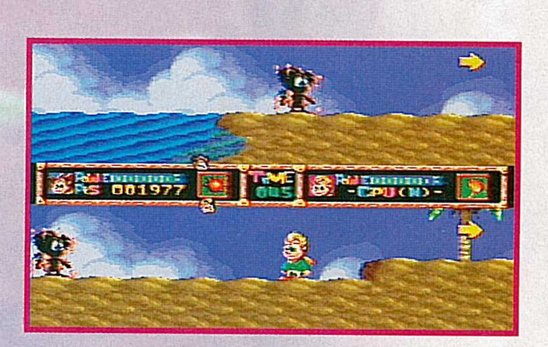
A LA CAZA DEL BICHO

MANO A MANO

Data East nos ofrece un nuevo título protagonizado por los mismos personajes de SPIN MASTER, un juego realizado este año por la compañía japonesa para las máquinas recreativas y caseras de **SNK**. **DASHIN' DESPERADOES** es un cartucho donde los expertos jugadores podrán poner a prueba su pericia y habilidad a los mandos de un pad de control.

Nuestro protagonista intentará conquistar el corazón de una bella damisela. Por este motivo retará a su más encarnizado rival a una carrera sin tregua para demostrar su incuestionable superioridad. Sin embargo, el adversario ha decidido utilizar los trucos más sucios para impedir el feliz encuentro de la pareja.

Nuestro amigo no está dispuesto a quedarse con los brazos cruzados y



ha decidido pagar a su contrincante con la misma moneda. Como te puedes imaginar, en este cartucho no prima el juego limpio: todo está permitido y sólo triunfará el más aguerrido y el menos escrupuloso.

Si conseguimos vencer en las dos primeras competiciones, nuestro rival cogerá un enfado monumental y raptará a la muchacha. Como somos héroes, nuestra misión será seguirles

EL CAÑON



LA CIUDAD



EL POLO







hasta completar un total de seis variopintos escenarios recreados con unos gráficos excelentes. Durante la persecución seremos víctimas de obstáculos como puertas traicioneras, animales, pinchos y aguas heladas. La situación de los contrincantes está clara en todo momento gracias al marcador inferior de la pantalla.

La caracterización de los personajes y sus simpáticas animaciones dan un aire cómico al conjunto. El nivel gráfico y las agradables melodías de **DASHIN' DESPERADOES** ayudan a crear un ambiente propicio. Como nota negativa, señalar que el control del protagonista resulta complicado. 

R. DREAMER





LAS RUINAS



EL BOSQUE



LA PLAYA



JEFES FINALES

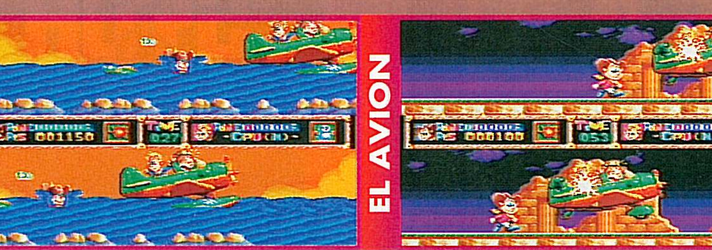
EL DIRIGIBLE



EL COCHE



EL AVION



TOTAL

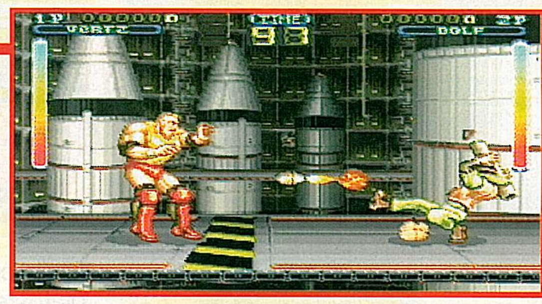
86

DASHIN' DESPERADOES puede ser catalogado como un excelente jump'n runner. La monotonía en las fases para un jugador queda rota por lo divertido que resulta el modo para dos jugadores.

GRAFICOS	89
MUSICA	86
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	87







TUFF E NUFF

ERAMOS TAN JOVENES

Ya hace más de año y medio que este cartucho de Jaleco campa por esos mundos de Dios. En los días de su nacimiento fue comparado incluso con STREET FIGHTER II. A España llega tarde y al mismo tiempo que otros cartuchos de similares características y tecnológicamente más avanzados.

TUFF E NUFF es un juego relativamente bueno al que le han salido demasiadas arrugas. No nos engañemos. Hasta la fecha **Jaleco** no ha ofrecido ningún cartucho para quitarse el sombrero: BASES LOADED era, más o menos, divertidillo; RIVAL TURF no estaba del todo mal; BRAWL BROTHERS (continuación del anterior) era pésimo; SUPER E.D.F. vaya, vaya; KING ARTHUR´S WORLD es quizá el más interesante de todos y GOAL constituye un magnífico ejemplo de como hacer un juego soporífero. Estos cartuchos, junto con **TUFF E NUFF**, son las apuestas más conocidas de **Jaleco** en ***Super***



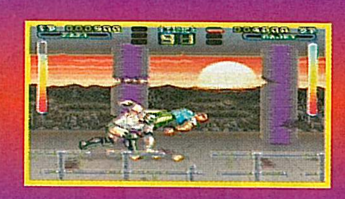


Nintendo. Lo que resulta curioso es que la mayoría de los títulos anteriores hayan salido en nuestro país y que este, sin duda el mejor de todos, aparezca tan tarde.

TUFF E NUFF es una adaptación *macarrónica* de las palabras inglesas *Tough* (duro) e *Enough* (suficiente). En una traducción fiable podría leerse como Suficientemente Duro, denominación bastante más suave que La Danza de la Muerte (nombre original del juego japonés).

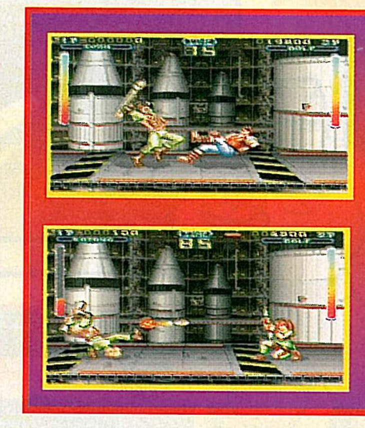
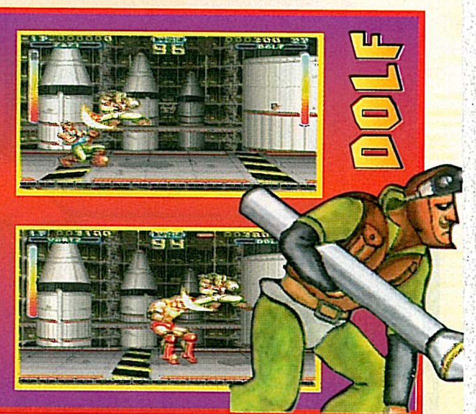
Dejando discusiones nominales aparte, hay que reconocer que el juego de la compañía **Jaleco**, teniendo en cuenta su antiguedad, es técnicamente impecable. En un suelo realizado con el siempre espectacular Modo 7, **TUFF E NUFF** nos presenta

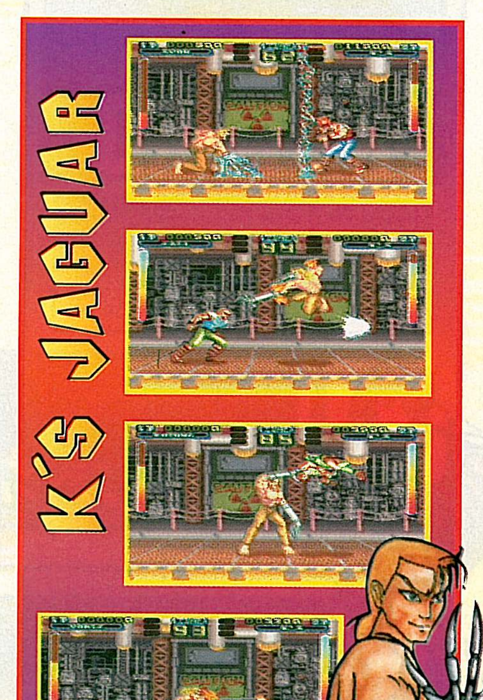








11 personajes diferentes de los cuales cuatro son los protagonistas y siete los jefes enemigos. Gracias a un truco incluido en el cartucho podremos seleccionar a la totalidad de los personajes como nuestro propio luchador. Cada uno de ellos cuenta con tres movimientos especiales, del tipo SFII, fáciles de ejecutar.

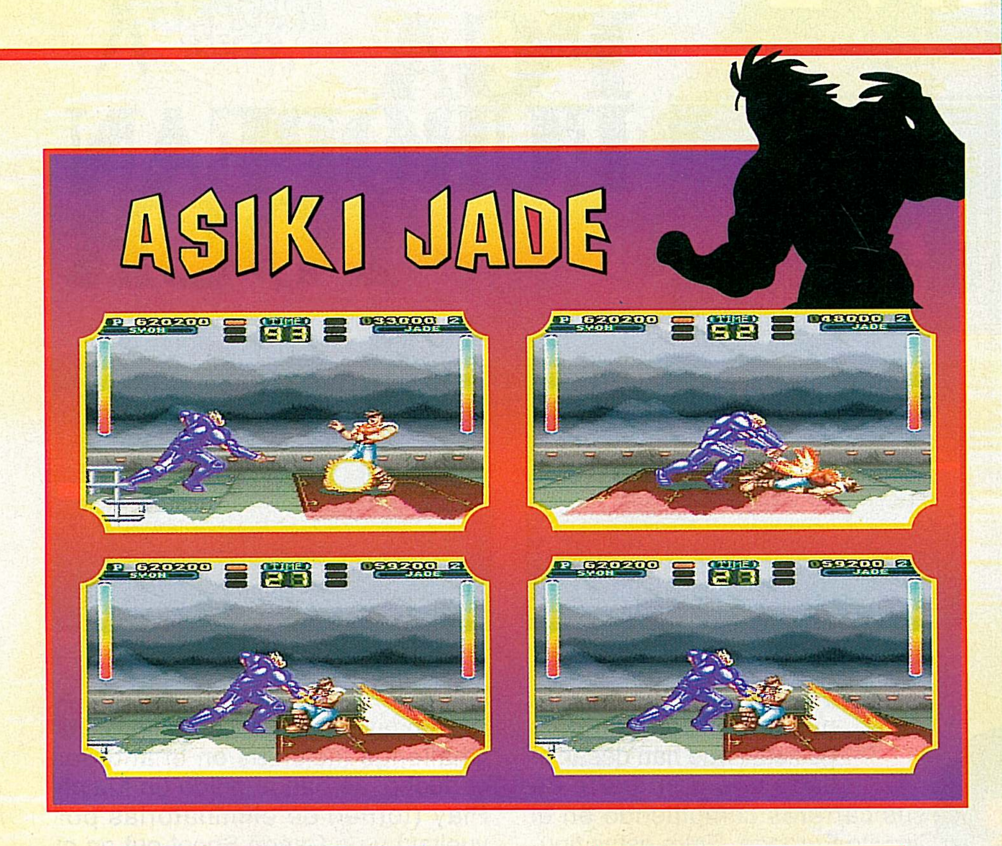


El argumento no aporta nada que no se haya visto ya en este *imprevisible* mundo de los videojuegos: un tal Jade ha conquistado un mundo desolado tras una guerra nuclear y cuatro guerreros (Syoh, Zazi, Kotono y Vortz) se preparan para derrotar al







OPCIONES

OPTION MODE

-GAME LEVEL-
HARD
-TIME LIMIT-
ON
-KEY CONFIG-

1P		2P	
POWER PUNCH	X	POWER PUNCH	X
PUNCH	Y	PUNCH	Y
POWER KICK	A	POWER KICK	A
KICK	B	KICK	B

RECORDS

THE BEST FIGHTERS

TOP	650300	THESCOPE	St.ALL
2nd	70000	B.LOADED	St.7
3rd	60000	R.TURF	St.6
4th	50000	B.BROS	St.5
5th	40000	S.E.D.F.	St.4
6th	30000	K.A.W.	St.3
7th	20000	GOAL!	St.2

gran villano. Antes del combate final deberán enfrentarse primero entre ellos y después frente a los seis sicarios del malvado Jade.

El mayor problema de estos gladiadores es su aspecto. Kamikaze y Hasegama, los diseñadores de los 11 sujetos, no se han cubierto de gloria. Excepto Kotono, una de las dos chicas, el conjunto de los luchadores es bastante mediocre e incluso algunos de ellos comparten toda su fisionomía, diferenciándose únicamente por la cara y el color de su atuendo. Los escenarios son tristes y aburridos, las animaciones un poco bruscas y los golpes nada espectaculares en comparación con lo que se estila en la actualidad. Modo historia, modo versus frente a la máquina, modo versus de dos jugadores y la curiosa posibilidad de repetir las últimas escenas del combate son las principales cualidades de un juego cuyo inexplicable retraso de lanzamiento en nuestro país lo ha convertido en una mera anécdota, a pesar de ser sobresaliente en la concepción.

THE SCOPE

MODOS

TUFF E NUFF
1P vs 2P
VS CPU
STORY

REPETICION



TUFF E NUFF ™
START
OPTION
TM AND © 1993 JALECO
LICENSED BY NINTENDO

JALECO
(TUFF E NUFF PROJECT TEAM)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 10 COMBATES
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	83
MUSICA	76
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	82

- El Modo 7 en el suelo.
- Opción de repetir el final del combate.
- El truco para elegir a todos los gladiadores.
- Pobre diseño de personajes y escenarios.
- Magias y golpes aburridos.
- Se nota que llega con un año de retraso.

TOTAL 80

A pesar de su indiscutible calidad intrínseca, la creación de **Jaleco** no tiene nada que hacer frente a los actuales colosos de la lucha. Sin embargo, aquellos que no quieran perderse un cartucho que, en cierta forma, se adelantó a su tiempo, no deben perderse **TUFF E NUFF**.

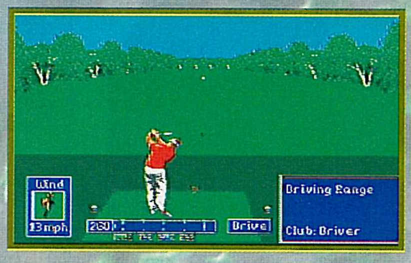
MEGA DRIVE



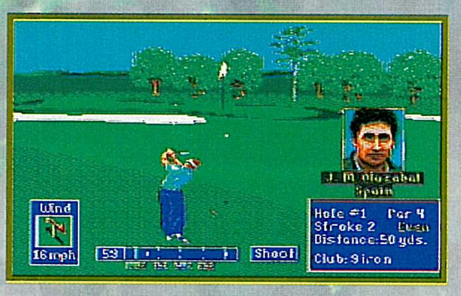




PGA EUROPEAN TOUR™



- ELECTRONIC ARTS
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 5 torneos
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: SI
- 8 Mb





Los programadores de Electronic Arts, tras el éxito conseguido con PGA TOUR GOLF para Mega Drive, han incorporado algunos grandes campos del Viejo Continente en un mejorado cartucho.

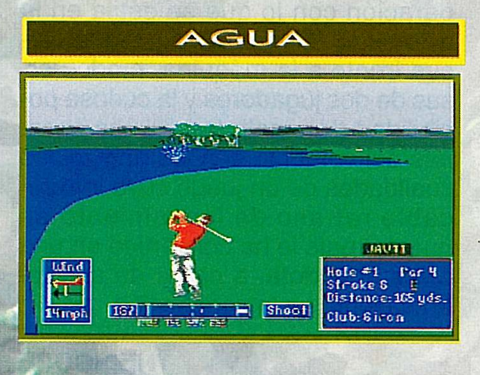
Los protagonistas de esta nueva entrega son diez golfistas que han desarrollado una gran parte de sus carreras compitiendo en el Circuito Europeo. Entre estas figuras sobresalen con luz propia los españoles Severiano Ballesteros y José María Olazábal. Los partidos con estas grandes estrellas del golf mundial se desarrollan en cinco renombrados campos: Valderrama (España), Crans-Sur-Sierre (Suiza), Golf National (Francia), Forest of Arden y West Course at Wentworth (Inglaterra).



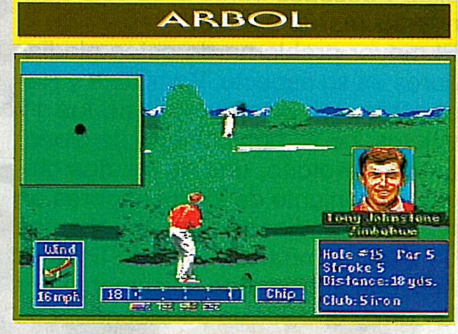
Las novedades no acaban aquí. A las modalidades de Torneo y Skins Challenge incluidas en el anterior cartucho, se han añadido un Match Play (torneo de eliminatorias por vueltas) y un Canon Shoot-out en el que se enfrentan cuatro jugadores, quedando eliminado aquel que sume más golpes por hoyo. Estas dos innovaciones aumentan en muchos quilates la tremenda jugabilidad de las versiones anteriores, convirtiendo a este cartucho en toda una joya.

Siguen presentes y sin alteraciones las visiones panorámicas de los recorridos, la

AGUA



ARBOL





GOLPES DE FORTUNA

CIRCUITOS

La calidad de los campos recogidos en el juego viene avalada por los torneos internacionales que han acogido.

CRANS-SUR-SIERRE

LE GOLF NATIONAL





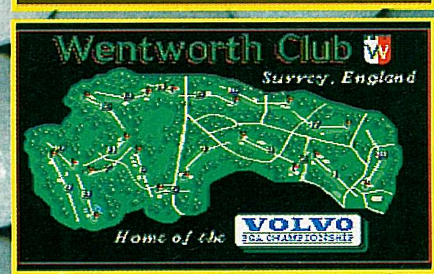
FOREST ARDEM

VALDERRAMA

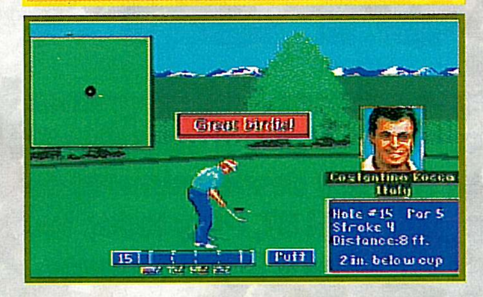


WENTWORTH





BIRDIE



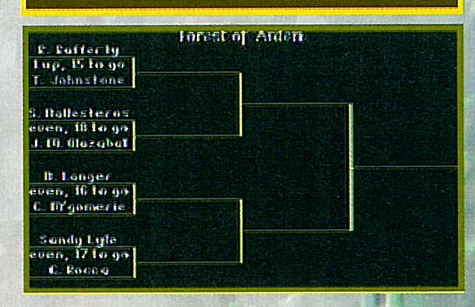
BUNKER

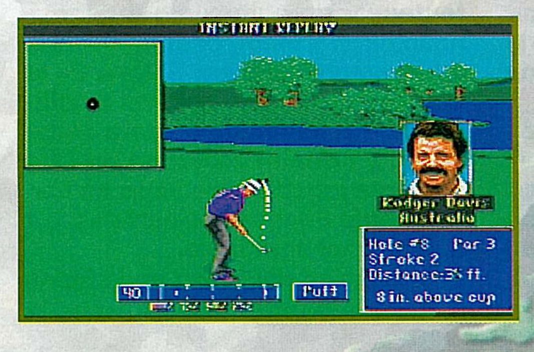


GREEN



MATCH PLAY









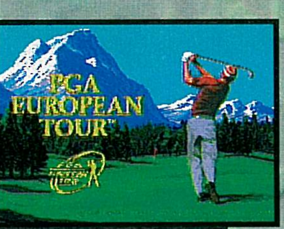




rejilla para la correcta lectura de los greenes, estadísticas, sistemas de medición de fuerza, vientos y efectos de la bola que, una vez más, son un alarde de calidad y precisión, al tiempo que proporcionan una inestimable ayuda para el jugador.

Si por alguna casualidad os perdisteis los PGA anteriores, con esta versión europea tenéis la oportunidad de haceros con la entrega más completa de todas. Ya podéis iniciaros en el mundo de los simuladores de golf con el rey del género.

DE LUCAR



TOTAL



90

Conserva las virtudes de sus antecesores y nos proporciona la posibilidad de disfrutar con nuevas opciones de juego, campos inéditos y los mejores golfistas del Circuito Europeo.

GRAFICOS	87
MUSICA	84
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	94







ZOOL

LA ENESIMA DIVERSION

En el mundo de los videojuegos son pocos los programas que presentan un historial tan completo como el de ZOOL. El ninja comenzó su andadura en Amiga y desde entonces se han sucedido conversiones para Atari ST, PC y todos los sistemas de Sega. Ahora le toca el turno a Super Nintendo.



BOMBA

La más eficaz: elimina al instante todos los enemigos existentes en la pantalla.

La compañía Gremlin y el equipo de programación formado por Matthe Donkin, Ritchie Brannan y Paul Hiley nos ofrecen una nueva versión para los 16 bits de Nintendo con algunas interesantes variaciones respecto a anteriores entregas. La vistosa realización gráfica, ya habitual en este juego de plataformas, se ha visto potenciada gracias a un rico tratamiento del color, un número mayor de scrolles de fondo y una definición superior de los personajes.

La estructura del cartucho también ha sufrido una sustancial mejora al añadir a las seis fases de plataformas, divididas en cuatro niveles cada una, una fase de *shoot'em up* a los mandos de la nave de Zool. Esta maravillosa fase de bonus del nivel más duro coincide con el argumento del futuro MICROCOSM para *Mega CD* al introducirnos dentro del cuerpo de un ser vivo.

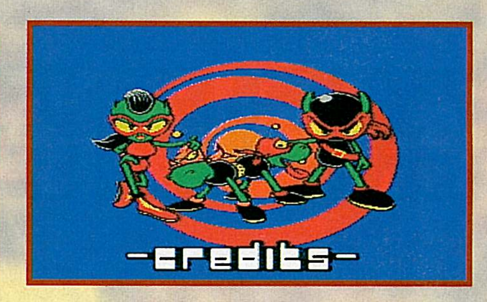
Aquellos que piensen que el aumento de fases ha podido disminuir la legendaria dificultad de este mastodóntico programa, han de saber que un jugador hábil, en el nivel más sencillo de los tres existentes y con el máximo de continuaciones (cinco), pasará muchos apuros para alcanzar el final de la cuarta fase. Pese a su nivel de dificultad, no hay motivos para asustarse, ya que el cartucho resulta bastante jugable en cuanto se han disputado unas pocas partidas. Un detalle muy agradable.

La mecánica del juego es la típica



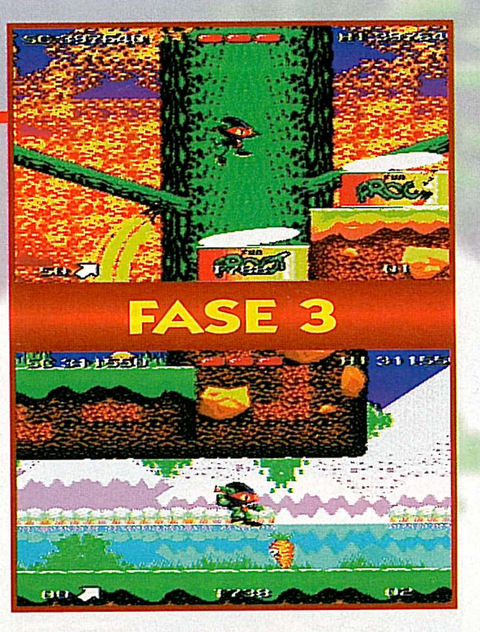
FASE 1













Z BLANCA Y NEGRA



Duplica a Zool potenciando su efectividad ofensiva. Puede llegar a confundir.



RELOJ



Con él aumentaremos 50 segundos el crono de fase. En los niveles más complicados resulta de gran utilidad.

de plataformas. Un extenso mapeado laberíntico donde tendremos que saltar, correr a la endemoniada velocidad de Zool, trepar, descubrir caminos secretos, recolectar todo tipo de objetos hasta completar los 50 necesarios para pasar de nivel, esquivar trampas de pinchos y eliminar al terrorífico ejército del

LLAVE ELECTRONICA

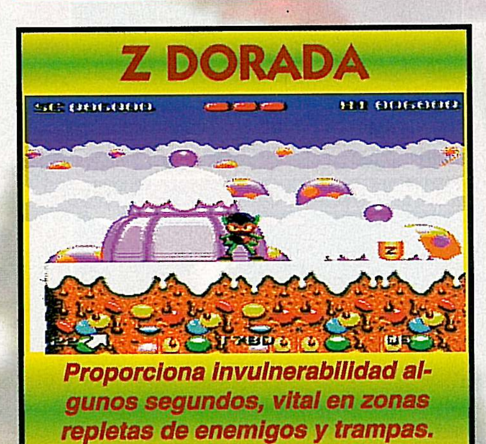


Disparando sobre ella evitaremos comenzar desde el principio en el caso de que nos maten. Fundamental.

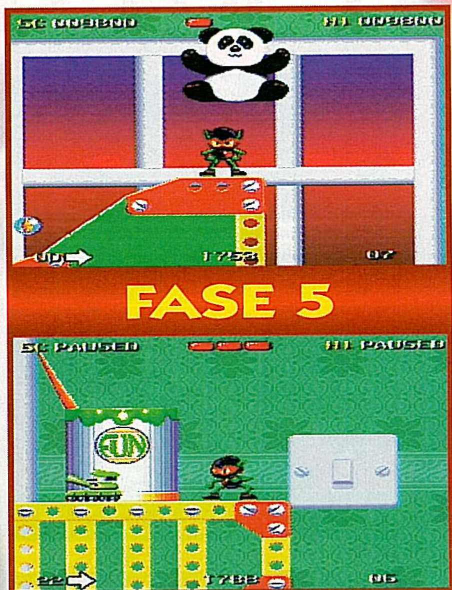




Z DORADA

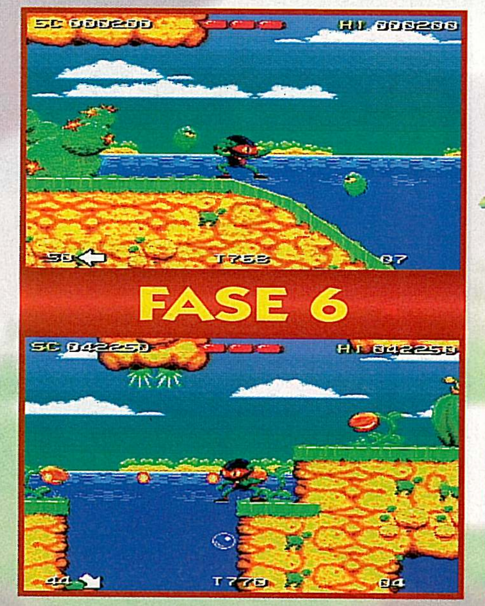


Proporciona invulnerabilidad algunos segundos, vital en zonas repletas de enemigos y trampas.

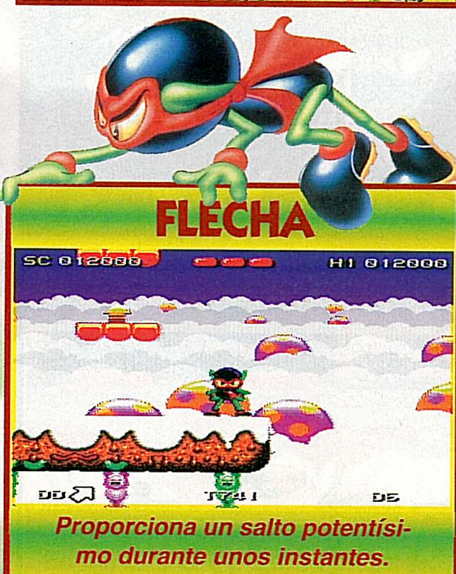








FASE 6



FLECHA

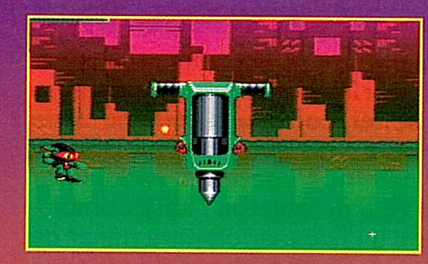
Proporciona un salto potentísimo durante unos instantes.



FASE 7

JEFES

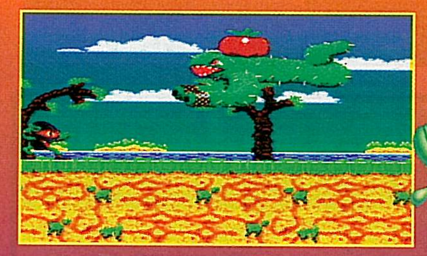
Estos son los siete lugartenientes que Krool ha enviado a la Tierra para acabar con Zool. Son más pegajosos y duros que un buen marcaje futbolero, pero con paciencia y algo de habilidad conseguiréis que muerdan el polvo.

















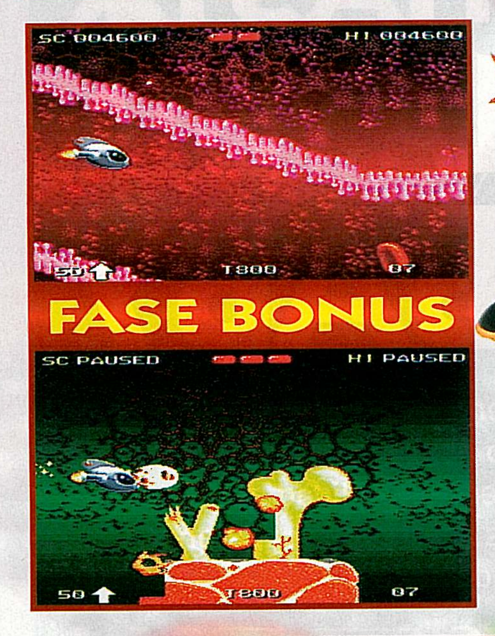
S DORADA

Una mezcla de flecha, reloj y reconstituyente. Encontraréis muy pocas a lo largo de la vida.









CORAZON ALADO



Restaura una porción de la barra de vida. Son los más abundantes y los más necesarios.

malvado Krool con sus correosos jefes de final de fase. Mucha, muchísima acción en la que no faltan importantes dosis de humor y sorpresas como las del Piano, la Recreativa o la del Scramble que no existían en las otras entregas.

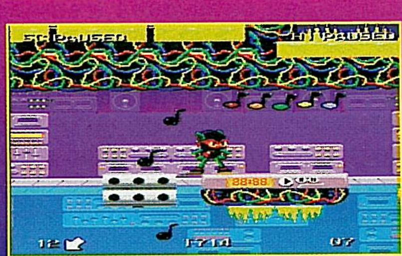
Un buen juego que no se ha limitado a copiar, agradable a los sentidos, correctamente realizado a nivel técnico, con un ritmo frenético y una jugabilidad extraordinaria si lográis adaptaros a su dificultad. En pocas palabras, estamos ante la versión más completa e innovadora del veterano ZOOL.

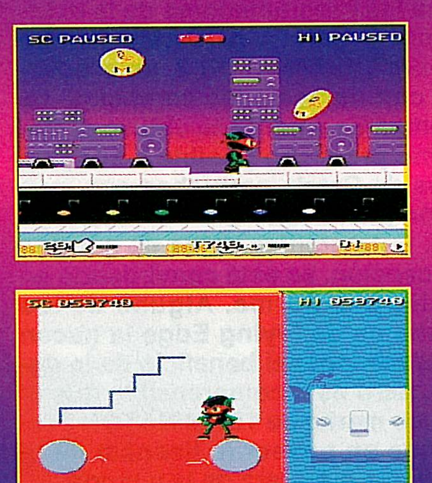
DE LUCAR

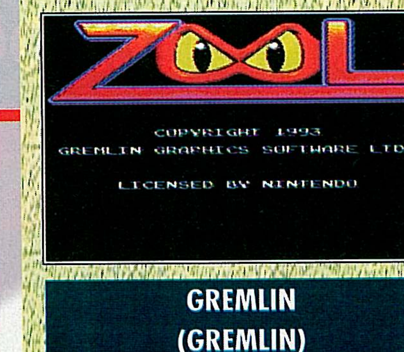
CURIOSIDADES

Estas son algunas de las estimulantes sorpresas escondidas dentro del universo ZOOL: la máquina recreativa del ninja de la enésima dimensión (parque de atracciones), el scramble (cuarto de los juguetes) y el piano mágico (musical). Si logras descifrar sus claves encontrarás una importantísima ayuda en forma de vidas extra y objetos varios.









GREMLIN
(GREMLIN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 7
FASES: 8
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

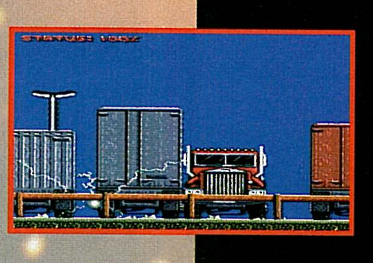
GRAFICOS	85
MUSICA	81
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	86

- Nuevas fases, especialmente la de la nave.
- La vertiginosa velocidad de Zool.
- Detalles como el Scramble, la Recreativa o el Piano.
- Excesiva dificultad en algunos niveles.
- Un solo jugador y ausencia de passwords.

TOTAL 83

Los amantes de los juegos extensos y con muchas complicaciones tienen una buena oportunidad para demostrar sus habilidades con esta versión remozada y novedosa del clásico **ZOOL**. Sin duda alguna, una correcta conversión para los amigos de las plataformas en ***SNES***.





T2



HASTA LA VISTA BABY

El popular personaje cinematográfico ha decidido regresar de nuevo al mundo de las consolas, pero esta vez con un cartucho de escasa calidad que sólo despertará el interés de los acérrimos seguidores de los juegos de acción.

JUDGMENT DAY

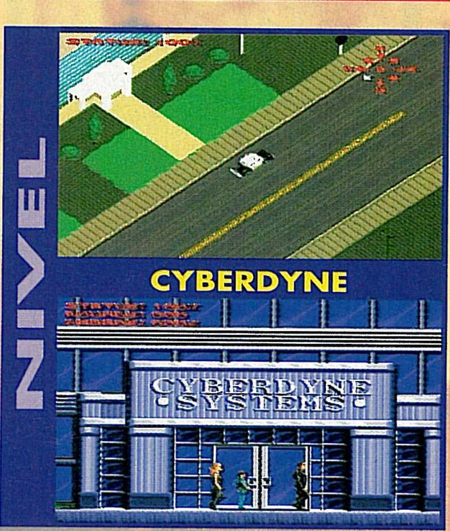


NIVEL

LA FUNDICION



EL COCHE



NIVEL

CYBERDYNE

Quizá el presupuesto sea el responsable de la irregularidad en las producciones de Flying Edge. Sólo así podría explicarse que los programadores de la excelente FAMILIA ADDAMS firmen ahora TERMINATOR 2, un producto con demasiadas carencias. La compañía americana obtuvo el máximo provecho posible a sus juegos de Catch, cartuchos con más tirón publicitario que calidad técnica. Esta política, lejos de ser una excepción, se está convirtiendo en peligrosa norma. Alguno de los trabajos de Flying Edge la hacen merecedora del beneficio de la duda, pero es incomprensible que el único merito de TERMINATOR 2 radique en poseer la licencia de la película más cara de la historia.



LA MOTO

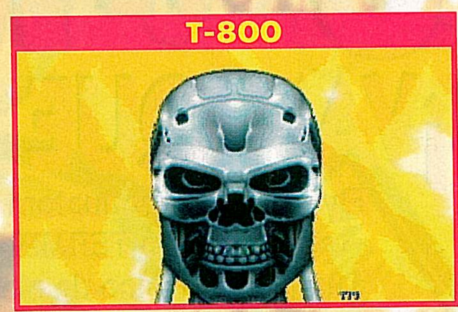
Aunque las aventuras arcade cuentan con un público incondicional, en ocasiones tremendamente condescendiente, es difícil concebir un *jump and runner* que a estas alturas de siglo se muestre tan flojito. Partiendo de aislados conceptos de aventura, busca una variedad de acciones que, obviamente, no consigue.













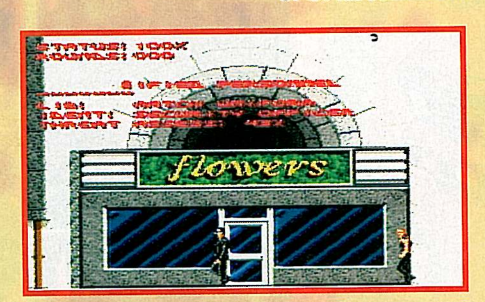
En este arcade de lucha callejera el principal objetivo, además de lograr todo tipo de armas y municiones, consiste en conseguir un determinado número de objetos que, con camaleónica y extraña habilidad, se ocultan entre muebles y demás recovecos del decorado. Es entonces cuando empezaréis a observar importantes deficiencias como los inexistentes gráficos de fondo, los diminutos primeros planos y la lentitud de scroll. Indudablemente, estamos ante un cartucho muy flojo.

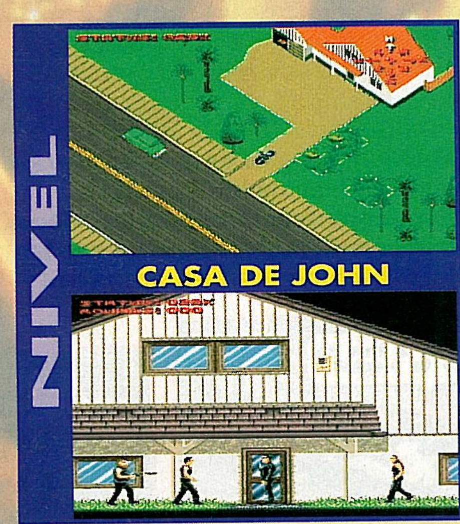


J. C. MAYERICK















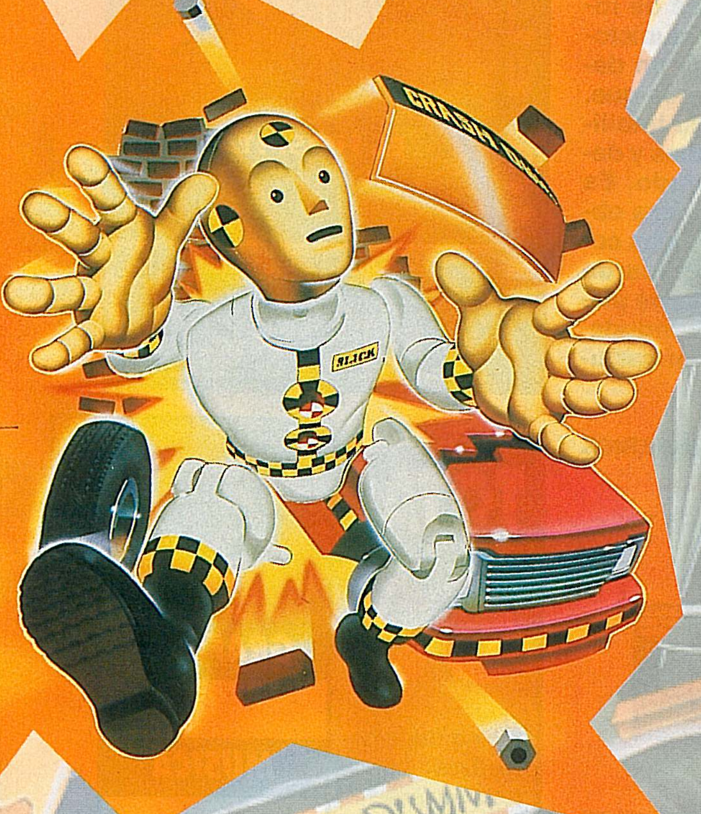


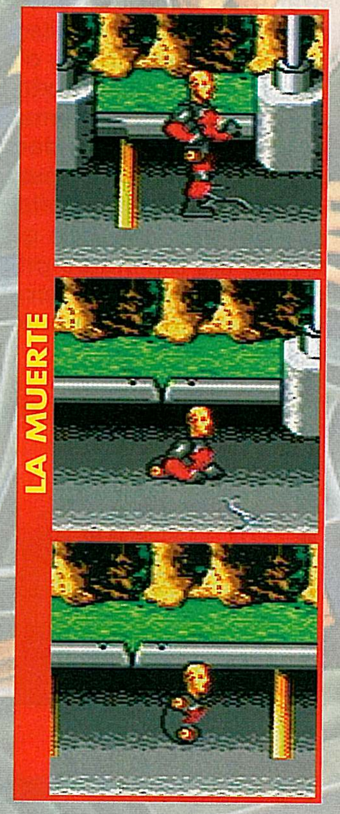
CRASH DUMMIES



¡VAN QUE SE MATAN!

Flying Edge, productora de títulos tan poco afortunados como WWF o TERMINATOR 2 (THE MOVIE), ha creado un juego clásico de plataformas protagonizado por los CRASH DUMMIES, unos inefables pilotos de pruebas. Sin duda, un acierto que no pasará inadvertido.



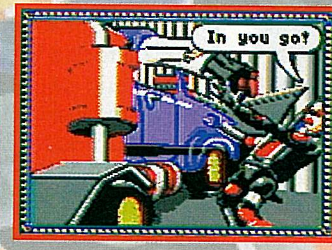


Afortunadamente, Flying Edge ha rectificado a tiempo el desarrollo de este juego. En las versiones para *NES* y *Master System*, Slick y Spin, los Crash Dummies, debían someterse a unas duras pruebas para comprobar el nivel de seguridad de unas nuevas tecnologías. Ahora, los famosos personajes tienen la oportunidad de participar en un complicadísimo juego de plataformas.

El cartucho es bastante sencillo. CRASH DUMMIES guarda cierta similitud con los clásicos por excelencia de este género, ya que también podremos acabar con nuestros enemigos saltando sobre ellos (aunque también dispongamos de otras armas) o tendremos la posibilidad de recoger objetos (anillos en SONIC y monedas en MARIO) que, en este caso, serán las insignias de los Dummies.

Esta comparación no quiere decir que este CRASH DUMMIES sea tan bueno como los cartuchos ante-







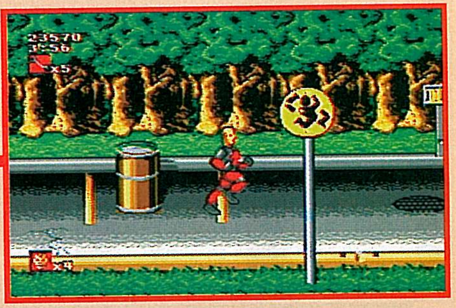






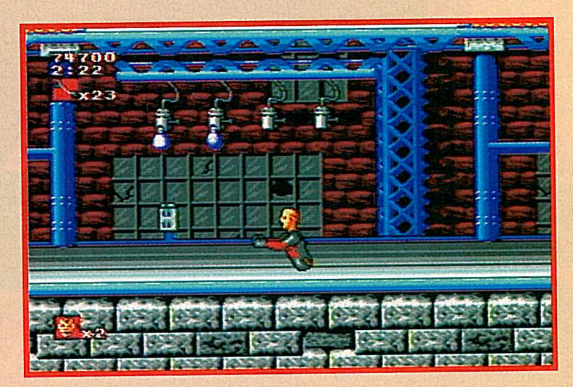




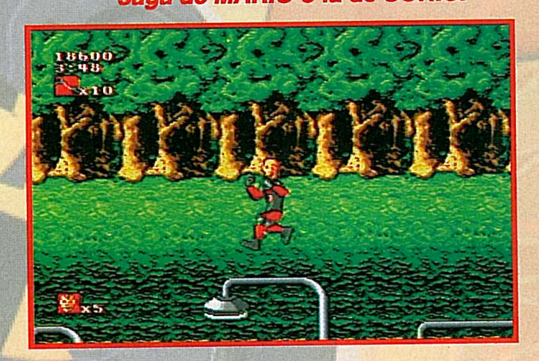


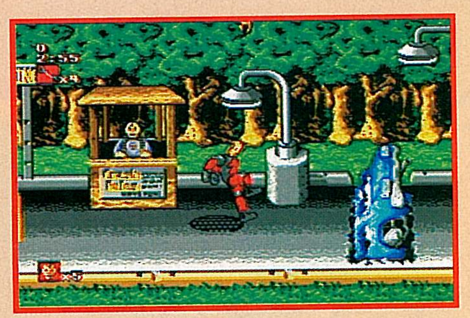






CRASH DUMMIES es un buen cartucho de plataformas que no alcanza la calidad de títulos como la saga de MARIO o la de SONIC.





LA BATIDORA ASESINA



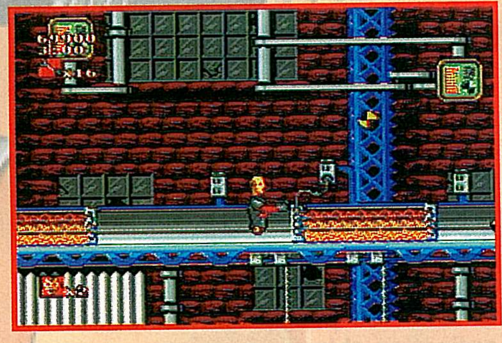
riormente citados. Nada más lejos de la realidad. El extrañísimo efecto de inercia que se le ha incorporado a nuestro personaje nos dará más de un quebradero de cabeza. Y por si esto fuera poco, a partir del segundo nivel la cosa se complicará notablemente a causa de la desorientación que sufriremos. Estos elementos, que no aportan nada al resultado final, eclipsan la calidad técnica del juego.

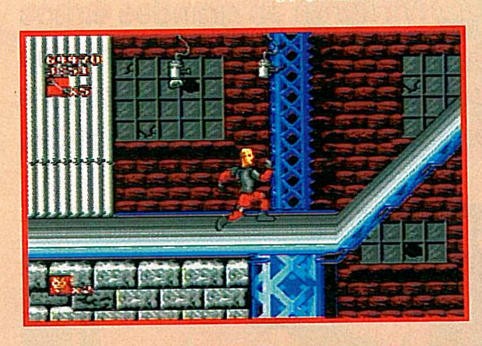
Los principales defectos de este título son su lioso desarrollo y sus niveles interminables. Es una pena que CRASH DUMMIES, pese a su calidad técnica, disponga de un desarrollo repetitivo y poco original. El sistema de energía de los protagonistas merece un aplauso. Esperamos con ansiedad el día en que Flying Edge nos impresione con alguna de sus producciones. Hasta entonces, nos divertiremos con CRASH DUMMIES, un cartucho que prometía más.

J. C. MAYERICK













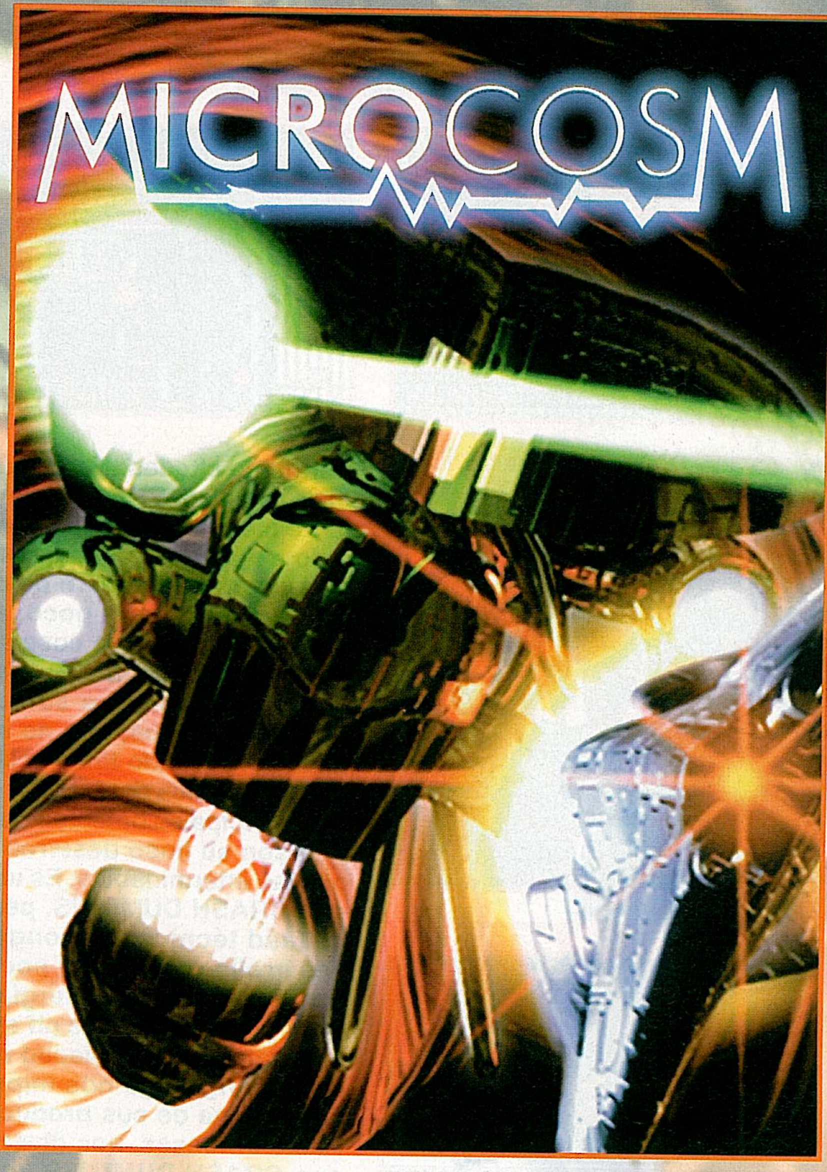






MICROCOSM

Shoot'em up





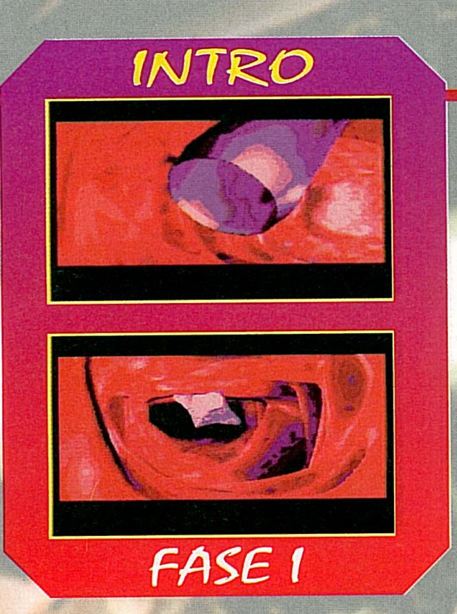
La idea de darse un garbeo por el interior del cuerpo humano no es nueva. Las películas Viaje alucinante al fondo de la mente y El Chip Prodigioso se convirtieron en grandes éxitos de taquilla utilizando ese tema. MICROCOSM retoma el argumento para trasladarnos a las vísceras de un hombre en inminente peligro de muerte.

Año 2051, planeta Bodor. En esta civilización la ciencia impera sobre todas las cosas. Cybertech y Axiom, dos empresas neurobiológicas, ostentan cíclicamente el liderazgo político del planeta. Cybertech, ahora en el poder, es una compañía pacífica que orienta todas sus investigaciones hacia los avances médicos. Axiom es la otra cara de la moneda. Sus esfuerzos van encaminados a la obtención de progresos genéticos aplicados al terreno bélico.
Aprovechando su poder, Nete Korsby, presidente de Cybertech, está dispuesto a dictar una ley para impedir las peligrosas investigaciones de Axiom. Pero Starks, mandatario de esta última compañía, no va a permitir que detengan

FASE 1

VENA CEFALICA

INTRO



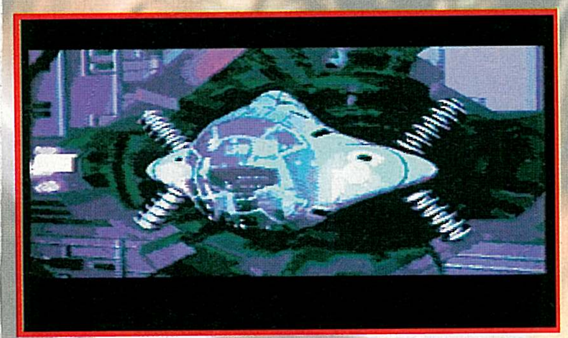
FASE 1

ENEMIGO FINAL



FASE 1

sus estudios. Por ello, ha aprovechado una operación quirúrgica para introducir en el cuerpo de Korsby una molécula denominada M-Grey que, alojada en el cerebro de la víctima, permite controlar con un mando a distancia sus movimientos y decisiones.
Afortunadamente, su plan ha sido descubierto en un chequeo posterior y, aunque la villanía ya ha sido cometida, todavía queda una oportunidad. Cybertech, aplicando sus descubrimientos, ha miniaturizado a uno de sus hombres y le ha introducido en Korsby para que destruya a la M-Grey antes de que acabe con la vida del magnate.
Es increíble como los chicos de Psygnosis han realizado un juego



FASE 2





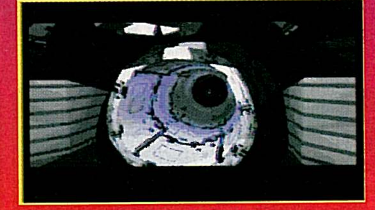
PULMON IZQUIERDO





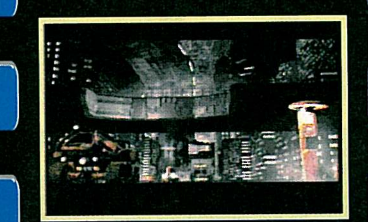
INTRO

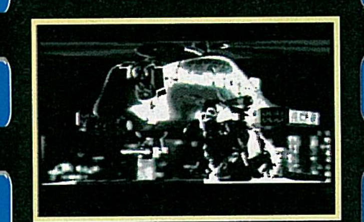


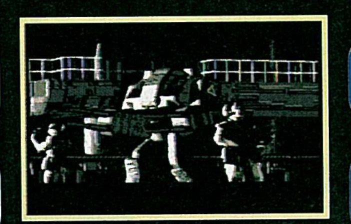


FASE 2

INTRO





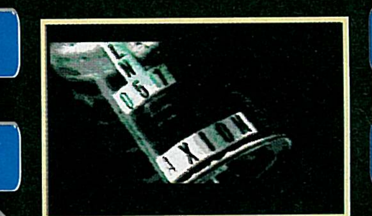












FASE 3

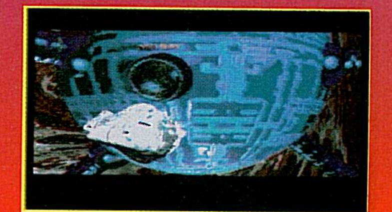




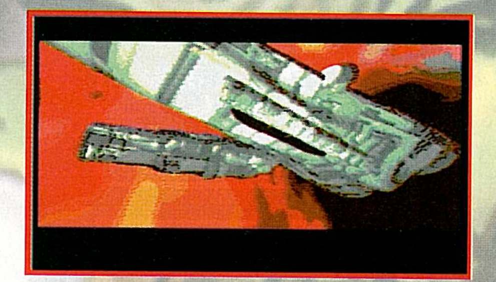
FEMUR

INTRO





FASE 3





tan pobre contando con un argumento tan atractivo. Su publicidad se basa principalmente en la interactividad. Nada de eso. El único acto interactivo que hemos podido efectuar, a lo largo de la escasa hora necesaria para completar el juego, es el de introducir el disco en el *Mega CD*. Existen bifurcaciones y desdoblamientos, pero si es el scroll y no nosotros quien decide el camino a seguir, ¿dónde radica la interactividad?

No os dejéis engañar, MICROCOSM es un *shoot'em-up* normal y corriente que únicamente se diferencia de los demás en que sus escenarios han sido diseñados por ordenador mediante técnicas fractales. Estos decorados, si hubieran utilizado correctamente las capacidades cromáticas del *Mega CD*, podrían haber quedado hasta bien, pero la mediocridad técnica y el escaso aprovechamiento del hardware de la *Mega Drive* hacen que este juego nos transporte a la

ENEMIGO FINAL



FASE 3



INTRO





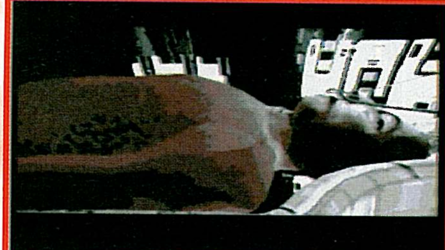
FASE 4

FASE 4





VALVULA DE CORAZON







GAME OVER

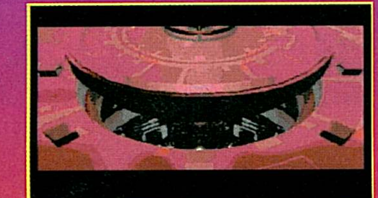
FASE 5

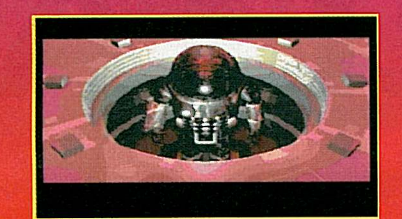




EL CEREBRO

INTRO





FASE 5

ENEMIGO FINAL



FASE 5

GREY M



primera época del CD-ROM de Sega. Ni el diseño de las naves, ni el scroll, ni los patrones de ataque, ni la invariable estructura de las fases nos han convencido. Sólo merecen destacarse las intros previas a cada nivel, algún guardián, la secuencia final y la presentación del juego. Para que lo tengáis más claro: incluso el soporífero SEWER SHARK es mejor que este juego. Lástima que no cumpla con las grandes expectativas que había despertado.

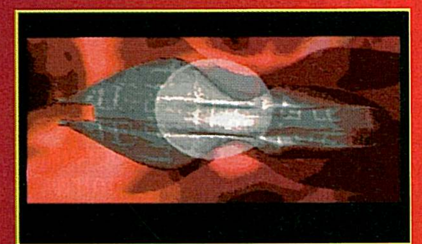
THE SCOPE.

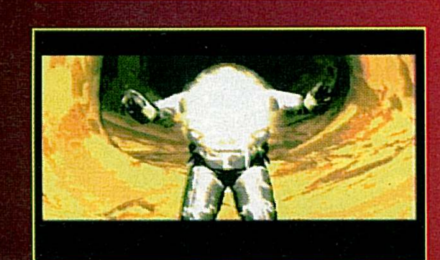
















SONY
(PSYGNOSIS)
MEGAS: CD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 5
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

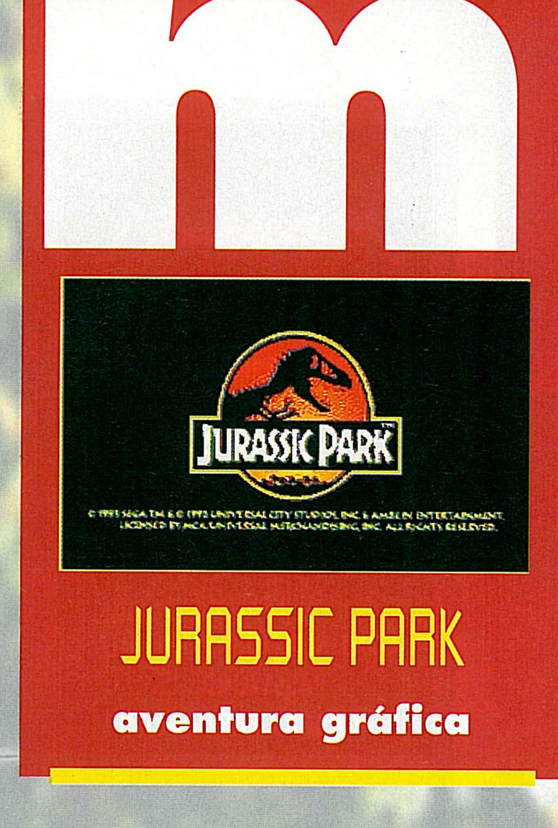
GRAFICOS	58
MUSICA	67
SONIDO FX	60
JUGABILIDAD	50

- El scaling de algunos enemigos.
- Las intros.
- Indicado para insomnes crónicos.

- El aspecto general.
- Incorrecta utilización de la paleta de colores.
- Mismos paisajes continuamente.

TOTAL 59

Nadie esperaba que **MICROCOSM** pudiera ser tan malo. Quizá estamos ante el mejor argumento para uno de los peores *shoot'em-up* de la historia del ***Mega CD***. Ni siquiera la banda sonora se salva. Una pena.





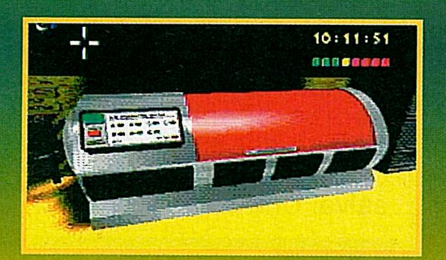
La versión en CD de JURASSIC PARK poco tiene que ver con las entregas aparecidas anteriormente. Los programadores de Sega han desechado la estructura arcade-plataformas para crear una aventura gráfica notable, donde se esconden guiños de SiliconGraphics.

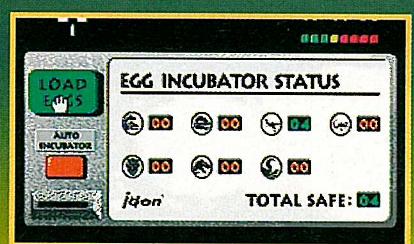
El catálogo de juegos de aventura gráfica para *Mega CD* se reduce por ahora a DUNE, un cartucho cuya calidad se vió eclipsada por su la propia magia del título.

De este PARQUE JURASICO tampoco se deben esperar grandes cosas por culpa, principalmente, de la extraña manera que los diseñadores de Sega proponen para interactuar con la consola. En este juego, nuestro puntero podrá adoptar cuatro formas distintas. Las tres primeras son un cursor, una flecha direccional para movernos por el mapeado y una mano que permite recoger objetos. Hasta este punto, todo resulta normal, pero los problemas comienzan cuando el puntero adopte la forma de cursor verde al encontrar un objeto necesario para superar una determinada localización. En caso contrario, el puntero no variará su forma original. De este modo podremos hallar nue-

LA INCUBADORA

La incubadora, a la que sólo accederemos con la ayuda de la tarjeta azul, será la encargada de mantener con vida los huevos de cada especie. Cada vez que consigáis uno, deberéis trasladarlo a este lugar con extrema rapidez, ya que de lo contrario los animales morirán.





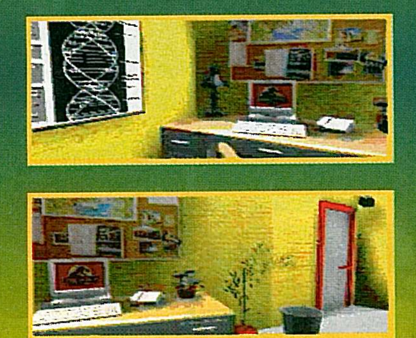




ZONA BRACHIOSAURIUS

EFECTO 3D

Cuando nos encontremos en el interior del Centro de Visitantes, un magnífico efecto 3D nos sorprenderá y acompañará durante la estancia.



vos y sorprendentes caminos al descubrir objetos que, a primera vista, pasaron inadvertidos. Sin duda, un método tremendamente confuso que no ayuda al jugador en su cometido.

La localización del juego es idéntica a la famosa película de Steven Spielberg, aunque los personajes y el argumento difieren completamente del guión cinematográfico. Este hecho repercute en el carisma de esta nueva versión para Mega CD.

SATELITE IN-GEN

Una vez conseguida la tarjeta blanca, tendremos acceso al satélite que nos comunica con el exterior del parque. En las imágenes recibidas podremos encontrar algún que otro dato de importancia y, además, mensajes de un supuesto villano.



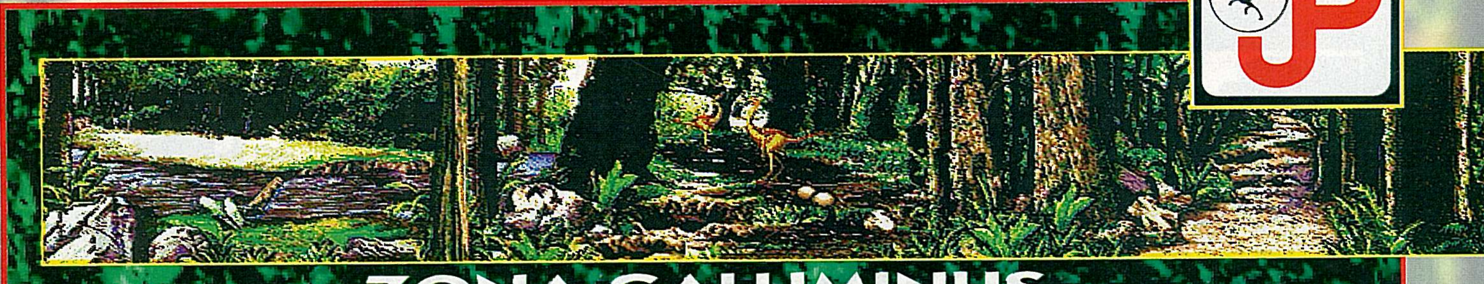


ZONA DILOPHOSAURIUS



Nuestra misión consiste en recoger el mayor número de huevos posibles de cada especie, que quedaron desperdigados por todo el enclave como consecuencia de un grave accidente aéreo. Oscuros y extraños intereses comerciales provocarán que la aventura constituya todo un reto más allá de la simple misión de rescate.





ZONA GALLIMINUS



Este nuevo programa posee unas espléndidas digitalizaciones, características de los juegos para *Mega CD*, que dotan a la trama de una impresionante belleza visual. Sin embargo, en este caso no se ha obtenido desgraciadamente el máximo rendimiento gráfico de la máquina, ya que el escaso tamaño del campo visual del jugador, motivado por las propias animaciones, repercute negativamente en el aspecto visual.

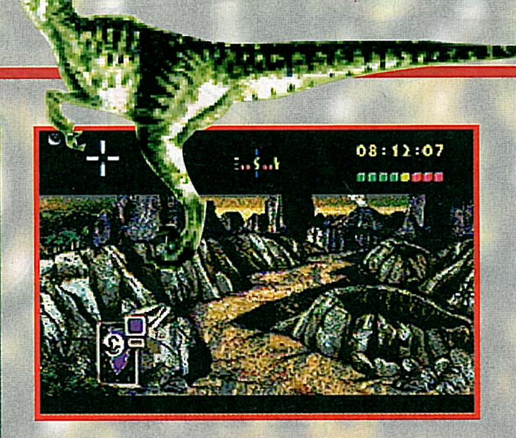
Por otra parte, la jugabilidad alcanzada por PARQUE JURASICO

SALVAR PARTIDA

En la habitación donde se reciben las imágenes del satélite existe un ordenador que nos permite grabar la partida en la RAM no volátil del Mega CD. Una opción cómoda que nos evita la tarea de introducir interminables passwords.







dependerá en gran medida de vuestra afición a este género. Para un fanático del riesgo, este juego colmará en gran medida sus ansias de aventura. Para los pocos iniciados en el tema, el escaso ritmo de la historia le aburrirá, aunque podrá encontrar cierta compensación en el apartado gráfico. Este título dispone de extraordinarias animaciones, aunque carece de cierta continuidad en sus acciones. Que nadie se llame a engaño. No estamos ante una obra de arte, pero tampoco ante fracaso estrepitoso.
La decisión depende de vosotros, pero tened en cuenta que un PARQUE JURASICO es siempre un PARQUE JURASICO.

J. C. MAYERICK

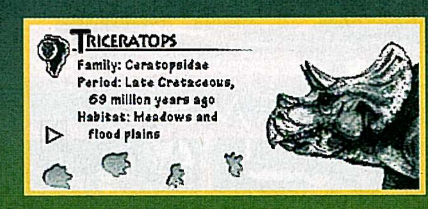
INFORMACION DE ESPECIES

A la entrada de cada sector encontraremos un cartel indicando el tipo de animal existente. Si pulsamos sobre él, un barbudo nos contará cosas sobre dicha especie. Para acceder a la información del Tiranosaurio y del Braquiosaurio es necesario haber conseguido con anterioridad un CD especial.





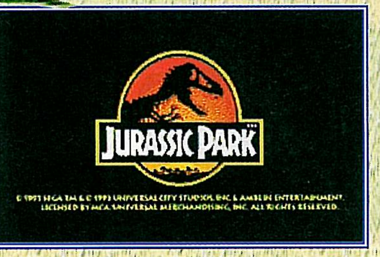












SEGA
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 1 ESCENARIO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	79
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	84

- Scroll suave.
- Puede llegar a ser divertido.
- Cuenta con unas fantásticas animaciones.
- El escaso campo de visión del jugador.
- El uso del puntero resulta muy confuso al comenzar el juego.

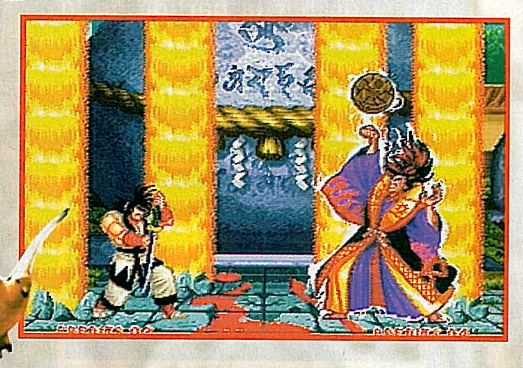
TOTAL 82

PARQUE JURASICO es un buen juego, aunque no colmará ni mucho menos vuestras ansias de aventura. Tendréis que seguir esperando al deseado MONKEY ISLAND de **Lucas Arts**. Armate de paciencia.

SAMURAI SHODOWN

La última maravilla de Oriente tiene nombre propio: SAMURAI SHODOWN (SAMURAI SPIRITS para Japón). Sus 118 megas, su grandilocuencia, su ambientación, su exotismo y jugabilidad han encumbrado a sus creadores, SNK, al lugar más alto del mundo de los videojuegos.

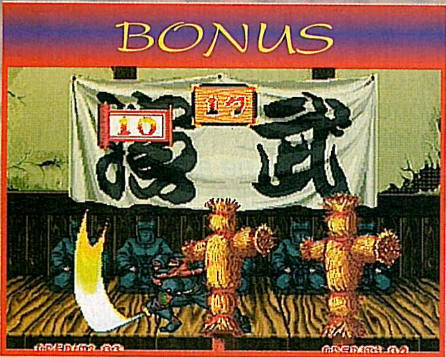




Desde la creación del mítico FATAL FURY, hace apenas tres años, los programadores de SNK se han ido superando juego tras juego. Pronto fuimos hipnotizados por las delicias audiovisuales de ART OF FIGHTING (primer 100+ Mega-Shock de la casa), sorprendidos con FATAL FURY 2 y saturados con FATAL FURY SPECIAL. Ahora le ha llegado el turno a ese prodigio de 118 megas denominado SAMURAI SHODOWN. ¿Serán capaces los programadores de SNK de superarse en el próximo título? Seguro que sí, pero paciencia porque dentro de muy poquito disfrutaremos con ART OF FIGHTING 2.

SAMURAI SHODOWN nos traslada a finales del siglo XVIII, exactamente a 1788, en plena hegemonía de las milenarias dinastías samurais y ninja. Toda la parafernalia social, costumbrista y paisajista del lejano oriente ha sido fielmente reproducida por los programadores de SNK. En esta ocasión, doce guerreros van a participar en el más legendario y espectacular torneo de todos los tiempos. The Ka-

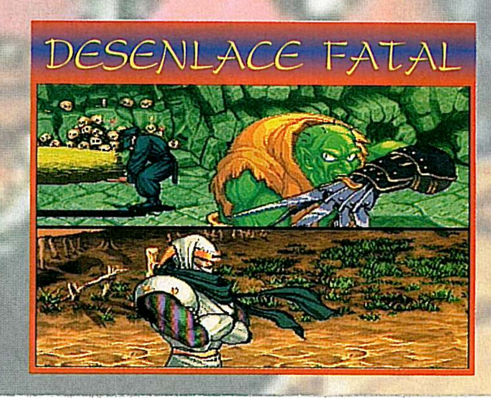
BONUS



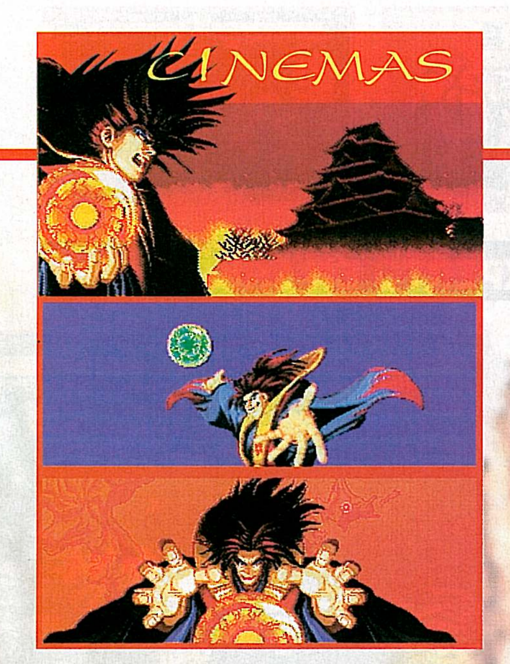
ITEMS

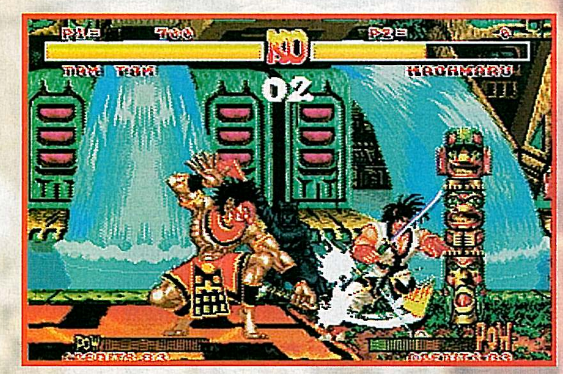


DESENLACE FATAL

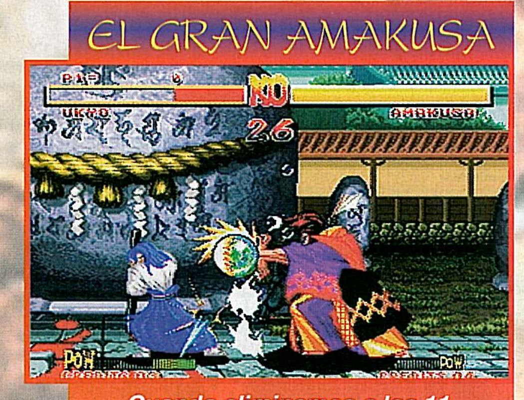


CINEMAS





EL GRAN AMAKUSA



Cuando eliminemos a los 11 adversarios de Samurai Shodown comenzará el verdadero duelo con el terrible Yoshiro Tokisada Amakusa. Si somos capaces de derrotarlo, y dependiendo del personaje elegido, observaremos finales diferentes.



AVANZAR

RETROCEDER

tana Battle representa el resurgir de lo épico y mítico en torno a un desenlace final y fatal contra un demonio llamado Yoshiro Amakusa. El típico desarrollo de los juegos de lucha habituales ha sido ampliamente magnificado con suculentas y originales innovaciones: una nueva barra de energía llamada Rage Gauge, la posibilidad de perder nuestra arma y volver a recuperarla, mascotas aliadas para los guerreros, un poderoso enemigo final, escenarios interactivos, cinemas y escenarios ambientales y el popular zoom in/out que ya pudimos observar impávidos y orgullosos en ART OF FIGHTING.
A esta lista de novedades, hay que añadir la sobresaliente calidad gráfica y sonora, unas benditas melodías del lejano oriente, la jugabilidad de las mejores recreativas y la magia ambiental más conseguida de todos los tiempos. SAMURAI SHODOWN es junto a FATAL FURY 2 y ART OF FIGHTING uno de los más geniales, impecables, y perfectos arcades de lucha 100 Mega-Shock para Neo Geo. Posiblemente, el mejor.

THE ELF

THE RAGE GAUGE



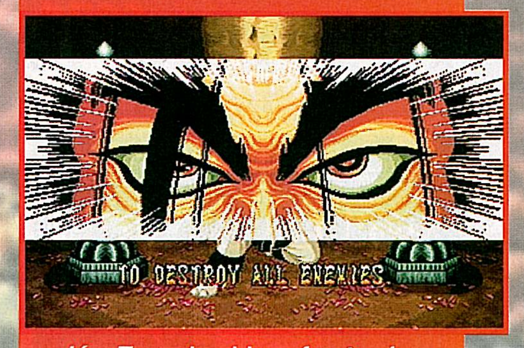
Cuando recibamos una cantidad considerable de golpes, la barra Rage Gauge, situada en el ángulo inferior, comenzará a parpadear. En ese instante nuestros ataques serán más duros que nunca, pero cuidado porque nuestro enemigo también pega.

SELECCION SAMURAI



LA LEYENDA

"El final del siglo XVIII está marcado por el declive de las monarquías orientales. Sucesivos desastres sacuden a los habitantes. Sumidos en este clima, doce guerreros persiguen un único destino: el camino de la realización. Tras el noble enfrentamiento entre disciplinas milenarias se esconde un hechicero llamado Yoshiro Tokisada Amakusa, cuyo único objetivo es envolver a la humanidad en el Reinado de la Muerte Tokugawa...".





SAMURAI SHODOWN




UN SAMURAI INVENCIBLE Y UN GRAN EXPERTO EN SAKE



No distingue entre el sabor de la sangre y el de un buen vino. Su maestría a la hora de manejar la Fugu Blade sólo es comparable a su impresionante velocidad.




HA-OH MARU

Edad: 25
Arma: Espada Fugu
Escuela: Inspiración divina
Lugar de nacimiento: MUSASHINOKUNI (JAPON)

CRESCENT MOON



→↙ ↓ ↘ + A,B

CYCLONE SLASH



↓ ↘ → +A,B

CARA DE ANGEL Y GARRA DE HALCON

MAMAHAHA FLIGHT



↓ ↙ ← + C

Esta delicada muchacha de Hokkaido se comunica a la perfección con la naturaleza. Su destino es proteger a la madre tierra de todos los males de la humanidad. Su águila compañera recibe el mismo nombre que su espada.



LELA MUTSUBE



↓ ↘ → +A,B

AMUBE YATORO



→ ↘↓↙ ← + A,B

NAKORURU

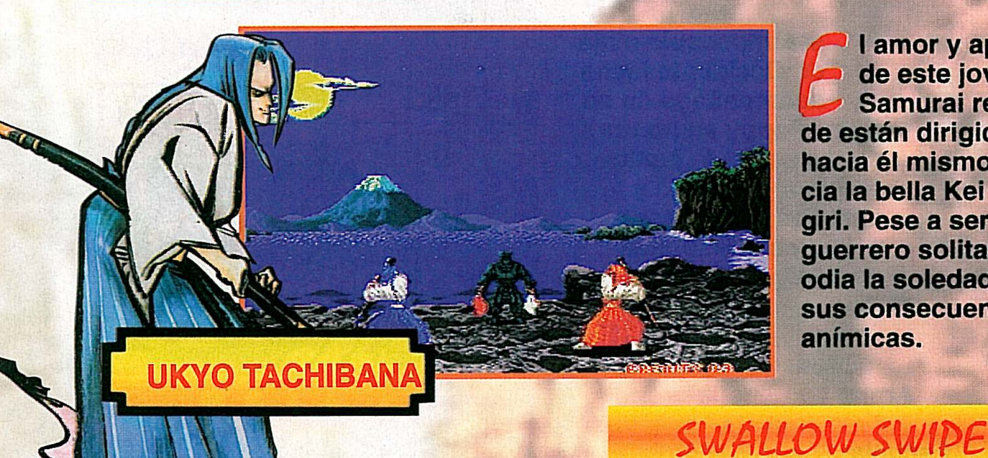
Edad: 17
Arma: Katana Hahamama
Escuela: Academia de Danza y Judo Running Deer
Lugar de nacimiento: AINU MOSHIRI KAMUI KOTAN. HOKKAIDO. (JAPON).







LA BELLEZA DE UN SAMURAI SIN PIEDAD



UKYO TACHIBANA

El amor y aprecio de este joven Samurai rebelde están dirigidos hacia él mismo y hacia la bella Kei Odagiri. Pese a ser un guerrero solitario, odia la soledad y sus consecuencias anímicas.

SNOWFALL SLASH



↓ ↙ ← + C



Edad: 24
Arma: La Espada de Narciso
Escuela: Colegio Jinmuso Surgeons
Lugar de nacimiento: UMASUGIMURA. KOGA. OMI. (JAPON)

SWALLOW SWIPE

↙ ↓ ↘ → + A,B



EL SIRVIENTE SECRETO DEL EMPERADOR

TSUNAMI SABRE



→↓ ↘ + A,B

Tsunami Sabre es un observador estricto de Bushi, el camino del Samurai, y además es el máximo exponente de la agresividad oriental. Su mente y su cuerpo son armas mortales puestas al servicio de su país.



JUBEI YAGYU

GEYSER THRUST



↓ ↘ → +A,B

SABRE THRASH



A,B repetidamente

Edad: 39
Arma: Espada Yamato y Daga del Tigre de Hierro
Escuela: Instituto Yagyu del Sable y la Brocha
Lugar de nacimiento: TOSA. (JAPON)

SAMURAI SHODOWN





EL GUERRERO NINJA AMERICANO SIN CAUSA

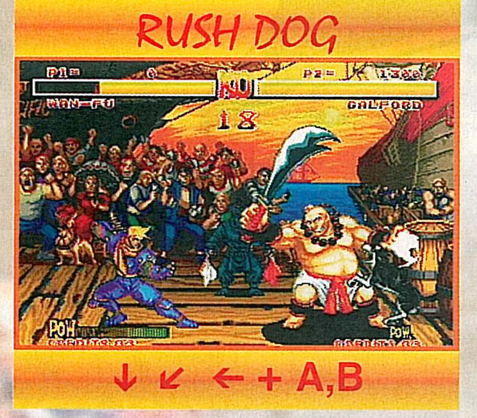


GALFORD

Este impecable ninja de Occidente lucha acompañado de su perro Poppy en nombre de la verdad, la justicia, el honor de mamá y los pasteles de manzana calientes. ¿Se puede pedir algo más?

Edad: 20
Arma: La Espada de la Justicia
Escuela: Escuela Ninja Koga
Lugar de nacimiento: SAN FRANCISCO. (USA)

PLASMA BLADE



↓ ↘ → + A,B

HEAD STRIKE

→↓ ↘ + C,D



RUSH DOG

↓ ↙ ← + A,B

KYOSHIRO SENRYO

EL MAESTRO KABUKI



Un temperamental actor que tiene el oscuro deseo de alcanzar la fama y gloria de su anciano padre, Nao Itsu Oba. Su principal objetivo es enseñar a los ciudadanos el juego de Kabuki.

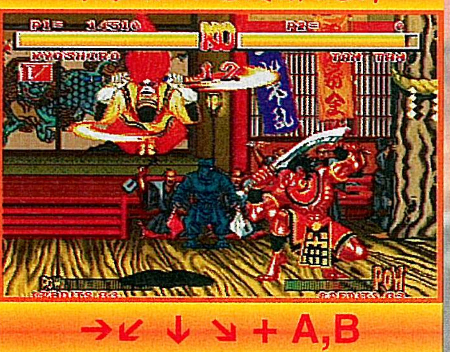
Edad: 30
Arma: Shishi Ha (Espada del León)
Escuela: Colegio Kabuki de Artes Dramáticas Edo Campus
Lugar de nacimiento: EDO. TOKYO. (JAPON)

JUMPING LION



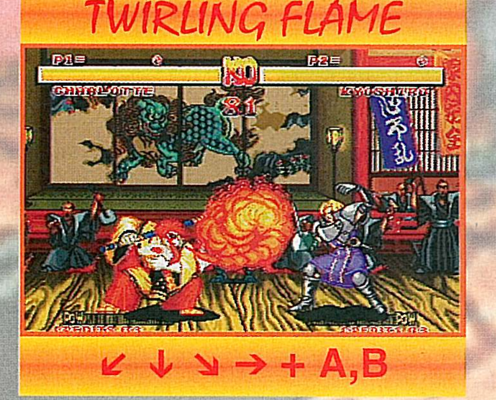
↓ ↙ ← + C,D

KABUKI CRUNCH



→↙ ↓ ↘ + A,B

TWIRLING FLAME



↙ ↓ ↘ → + A,B







LA HISTORIA DEL ENIGMATICO VENGADOR INCA

MOORA GABOORA



↓ ↘ → +A,B

Bajo esta pinta se esconde un explorador centroamericano en busca de la sagrada piedra Inca Parenke. Se comenta que su plato favorito, al igual que para Genan, son los niños.





PAGUNA DIOS



↓ ↙ ← + C,D

Edad: 19
Arma: Hengahangezange
Escuela: Colegio Baballoh Bula Bula
Lugar de nacimiento: VALLE VERDE. (IXLPALOTAL)

PAGUNA PAGUNA



← → + A,B

EL ENDEMONIADO REY DEL COMBATE ASIATICO

Armado con una afilada cimitarra y con la sana intención de unificar las diferentes regiones de China, este genial y calculador guerrero esconde un enigma insondable que nadie ha descubierto.

WHIRLWING



→↓ ↘ + A,B

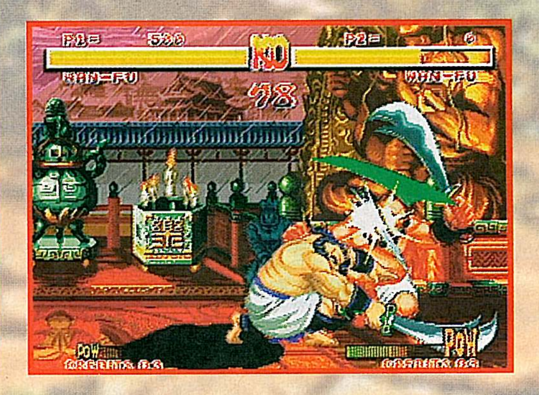


Edad: 35
Arma: Cimitarra Sajadora
Escuela: Escuela Shorinji del Buen Corte
Lugar de nacimiento: CHINA

THUNDER BOMB



↓ ↙ ← + A,B

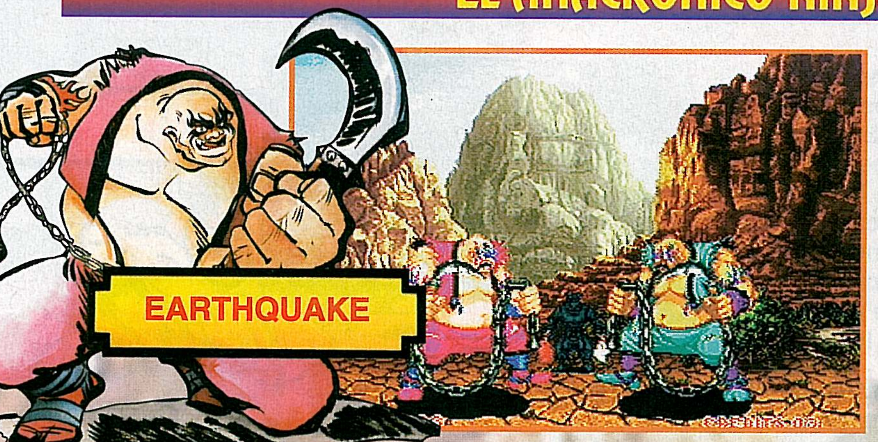


SAMURAI SHODOWN





EL ANACRONICO NINJA TEJANO



EARTHQUAKE

Este terremoto viviente supera los diez pies de altura y se ha encargado durante toda su vida de robar los tesoros más preciados del planeta. Gigantesco, poderoso y un poco torpón, pero en el fondo es un buen chico.

Edad: 29
Arma: Guadaña Amarilla de Texas
Escuela: Academia Ninja Ned (cursos por correspondencia)
Lugar de nacimiento: TEXAS. (USA)

FIERY CROUCH



↓ A,B a la vez

FAT CHAINSAW



A,B repetidamente

FIERY ATTACK

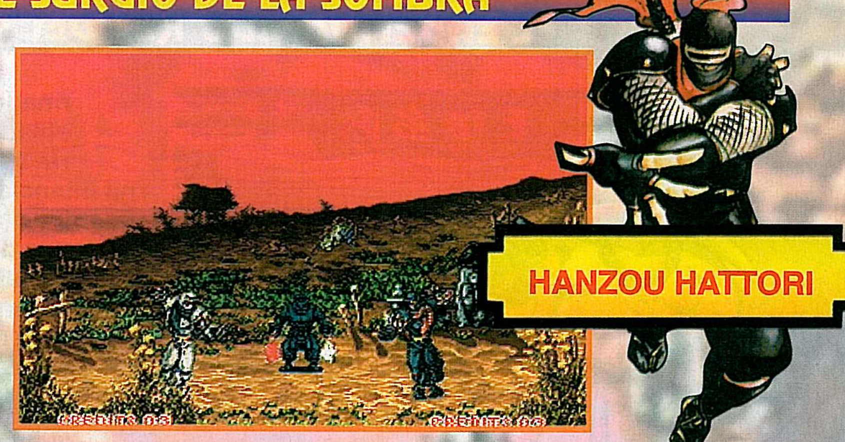


A,B a la vez

EL MAESTRO NINJA QUE SURGIO DE LA SOMBRA

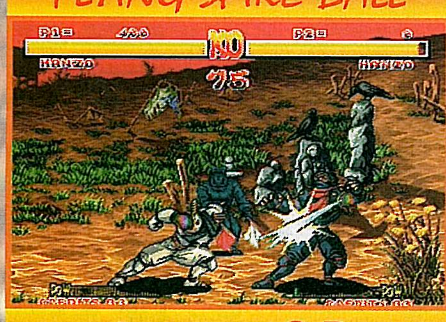
Edad: 34
Arma: Espada Ninja
Escuela: Instituto Psicológico Iga de las Artes Ninja
Lugar de nacimiento: DEWASAN-CHUU. (JAPON)

El más poderoso del clan Iga Ninja. Hanzo es temido por su frialdad y letal practicidad en el combate. Esta batalla contra Shiro Amakusa es una venganza personal, ya que el despreciable demonio raptó hace años a su hijo para poseer su alma.



HANZOU HATTORI

FLYING SPIKE BALL



↓ ↘ → + C,D

TELEPORTATION JIG



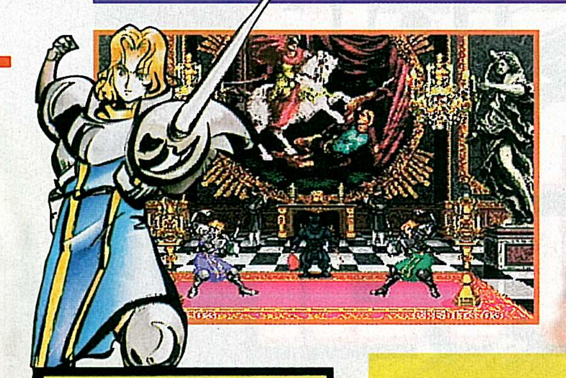
← ↘ ↓ ↙ → + B,C,D

SLASH DELUXE



A,B a la vez

LA NOBLE REVOLUCIONARIA

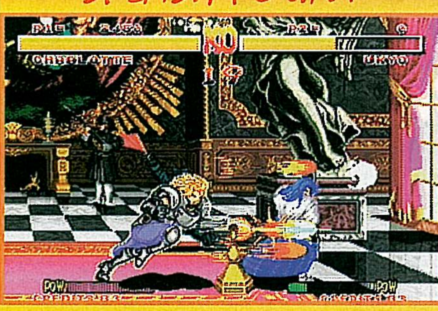


Charlotte es el símbolo de libertad en su país, Francia. Esta revolucionaria es querida por todos los habitantes de su nación gracias a su entrega a las causas nobles y libertarias. Charlotte ha nacido para salvar a las masas revolucionarias del desastre social. Su habilidad con el florete es prodigiosa.

CHARLOTTE

Edad: 27
Arma: Laroche
Escuela: Oliver Le Paine (maestro de esgrima)
Lugar de nacimiento: VERSALLES. (FRANCIA)

SPLASH FOUNT



A,B repetidamente

POWER GRADATION



↙ ↓ ↘ + A,B

LA BESTIA MALAYA

Es un guerrero de la tribu Bwee Bway y tremendamente popular por hacer rodajas a sus víctimas con sus poderosas cuchillas. Su principal objetivo es autoproclamarse rey de la magia negra.





GENAN SHIRANUI

Edad: 26
Arma: Azami
Escuela: Academia Bwee Bway de manicura
Lugar de nacimiento: ONIGASHIMA (JAPON)

POISON CLOUD PUFF



↓ ↘ → +A,B

HOUSE TUMBLE



→↓ ↘ + A,B



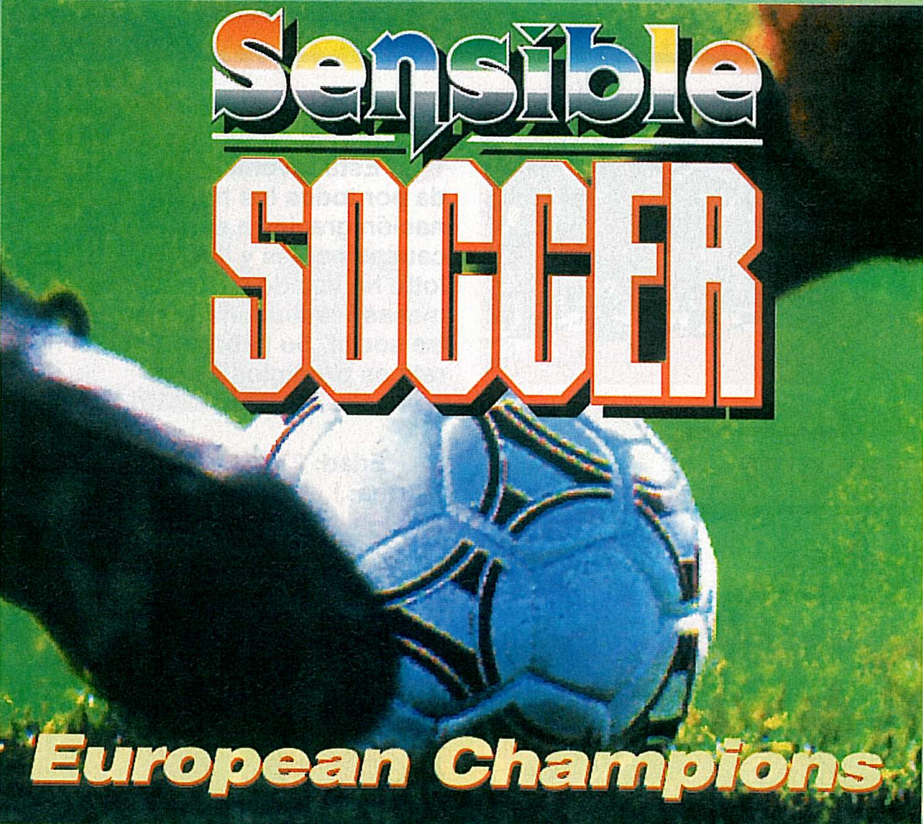
SNK
(SNK)
MEGAS: 118
JUGADORES: 1 y 2
VIDAS: 1
FASES: 13 + 3 BONUS
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	95
MUSICA	93
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	96

- El impresionante derroche gráfico.
- Las melodías de Oriente.
- Toda la jugabilidad de las coin-op.
- Doce luchadores realmente carismáticos.
- Zoom in y zoom out de antología.
- Escenarios interactivos y de gran tamaño.

TOTAL 95

La grandilocuencia técnica, la ambientación, el exotismo oriental y la jugabilidad de las máquinas recreativas hacen de **SAMURAI SHODOWN** uno de los mejores espectáculos para Neo Geo.





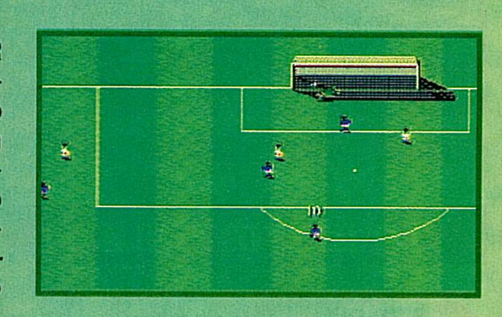
SONY (SENSIBLE SOFTWARE)
JUGADORES: 1 - 2
FASES: 8
PASSWORDS: NO ■ GRABAR PARTIDA: NO
2 Mb

Desde que **SENSIBLE SOCCER** apareció en ***Amiga***, los aficionados a los simuladores futbolísticos no han hecho más que deshacerse en elogios y afirmar de un modo unánime que acababa de ver la luz el juego más real de este género. Las posteriores versiones para ***PC***, ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** no han hecho más que ratificar esa opinión.

El éxito de **SENSIBLE SOCCER** se basa en su gran variedad de opciones y en su enorme rapidez y jugabilidad, que otorgan al juego una veracidad increíble. Por tanto, es muy de agradecer que estas premisas también se hayan mantenido para las consolas pequeñas de **Sega**.

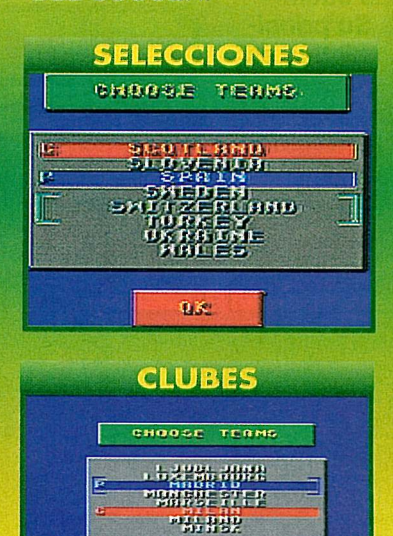
Los programadores de la conversión para ***Master System*** han tenido que reducir el área de pantalla con el objeto de lograr una mayor rapidez gráfica. La velocidad del juego también alcanza cotas indescriptibles en la entrega para ***Game Gear***. Ni Gento en sus mejores tiempos corría la banda izquierda con tanta celeridad.

En lo referente a opciones, se mantiene el número de competiciones y la posibilidad de elegir entre seleccio-



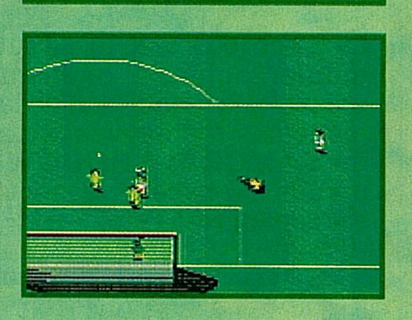
EQUIPOS

La selección nacional, el Real Madrid C. F., el Deportivo de La Coruña y el F. C. Barcelona son los representantes nacionales en SENSIBLE SOCCER.



CLUBES





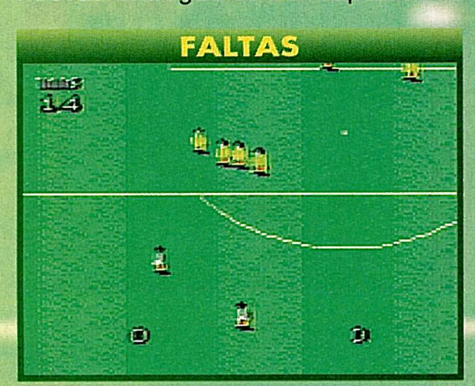
UNIFORMES

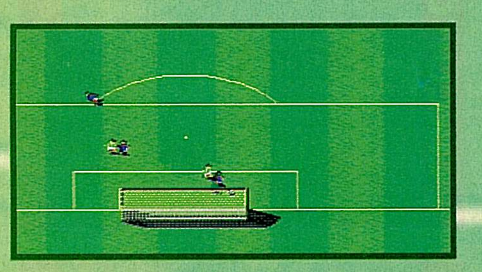
CAMBIOS

nes nacionales o conjuntos europeos. Los nombres de los jugadores, tal y como sucedía en las anteriores versiones, varían en alguna letra su nombre original, aunque los mejores de cada equipo continúan figurando en las alineaciones con una estrella identificativa. Estas figuras poseen una mejor técnica individual que el resto de sus compañeros.

Pese a la velocidad de las acciones, no existe ninguna alternativa donde el control del esférico se pierda durante un cambio de dirección. En estas dos nuevas entregas se ha respetado la

FALTAS





COMPETICIONES

ESTRUCTURA VARIABLE

Tanto en Liga como en Copa se puede determinar el número de equipos participantes y ciertas reglas como el doble valor de los goles logrados fuera de casa.

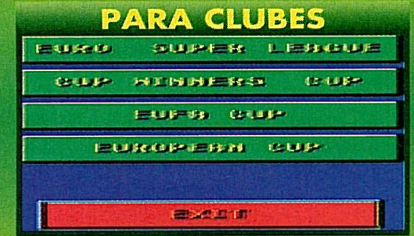
ESTRUCTURA DEFINIDA

En el programa existen una serie de competiciones (reales o ficticias) donde tanto la normativa como los participantes no pueden modificarse.

LIGA



PARA CLUBES



COPA



PARA SELECCIONES



TACTICAS

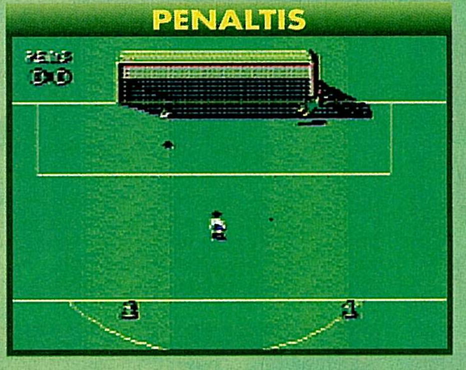




TARJETAS



PENALTIS



posibilidad de modificar el uniforme de los equipos, aunque se ha prescindido de los editores de conjuntos y jugadores. A veces, la poca capacidad de memoria en los formatos pequeños juega estas malas pasadas.

Sin embargo, el resultado de **SENSIBLE SOCCER** para ***Master System*** y ***Game Gear*** es sobresaliente, ya que se han respetado las opciones y la jugabilidad clásicas de un título que ha creado escuela. Sin duda, estamos ante uno de los fichajes estrellas de los próximos meses para las pequeñas consolas de **Sega**.

JAVIER ITURRIOZ



UN NUMERO UNO

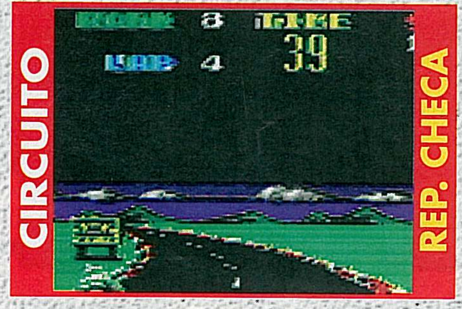
SENSIBLE SOCCER es el cartucho futbolístico más real para ***Master System*** y ***Game Gear***. Indudablemente, estamos ante dos sensacionales conversiones.

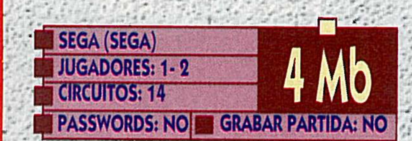


GAME GEAR









GP RAIDER









GP RAIDER es la adaptación a 8 bits de uno de los grandes clásicos motociclistas de **Sega:** HANG ON. Incorpora la perspectiva utilizada en la máquina recreativa original y en las posteriores versiones para ***Mega Drive*** y ***Master System***.

Este nuevo programa alcanza un nivel muy elevado por sus características técnicas y su amplio número de opciones, superando incluso al cartucho, de idéntico nombre, aparecido para los 8 bits de **Sega**.

Las opciones más destacadas son: una modalidad arcade, la participación en el Campeonato del Mundo, la posibilidad de competir en países elegidos por nosotros mismos y la disputa de una prueba por todo un continente. Esta última opción, ya recogida en HANG ON para ***Mega Drive***, permite visitar los trazados de todo un continente en una carrera, dividida en sectores donde se observan maravillosos cambios de luz.













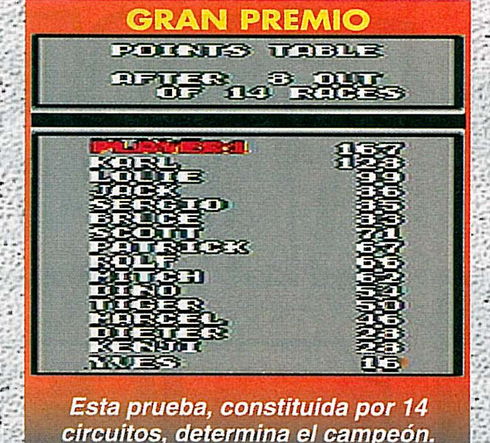








En esta modalidad se puede continuar siempre que se rebajen los tiempos parciales impuestos.



Esta prueba, constituida por 14 circuitos, determina el campeón. Para lograr puntos es necesario completar cada carrera superando los tiempos mínimos parciales existentes en cada vuelta. Aunque no se concluya el trazado, se puede pasar al siguiente circuito.



Es semejante a la modalidad de Gran Premio y permite elegir los circuitos en los que se disputa.

El objetivo del cartucho varía en virtud de la opción elegida, pero en todos los casos las principales barreras son los rivales y los obstáculos.
Los desplazamientos de la moto son magníficos, gracias a los suaves y rápidos movimientos de la pista. Los fondos, correspondientes a 14 naciones, son variados y sobresalen por el colorido de los escenarios nocturnos. **GP RAIDER** permite participar simultáneamente a dos jugadores, siempre que dispongan de dos ***Game Gear*** y el cable conector. Sin duda, la portátil de **Sega** cuenta con un extraordinario cartucho que no debe envidiar a los juegos realizados para 16 bits.

JAVIER ITURRIOZ





Podemos seleccionar entre cuatro continentes distintos para recorrer sus países en una única prueba. Cada carrera está dividida en diferentes sectores para los que también existe un tiempo límite que no puede ser superado si lo que quieres es pasar al siguiente nivel. En esta ocasión no importa la posición lograda por nuestro piloto, sino los puntos que haya obtenido al completar la prueba de cada continente.







UNA JOYA CON MOTOR

Este cartucho para ***Game Gear*** posee todos los alicientes necesarios para disfrutar plenamente del mundo del motociclismo. No te lo pierdas.



MASTER SYSTEM

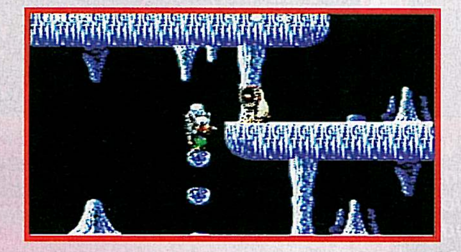






VIRGIN (Graftgold)	2 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 7	
PASSWORDS: NO	GRABAR PARTIDA: NO

FIRE & ICE



G **raftgold**, conocida por sus títulos para ***Amiga*** y algunas incursiones en consolas, vuelve con una conversión para ***Master System*** de **FIRE AND ICE**, un cartucho producido por **Virgin** sobre las cuitas de un coyote azulado. La programación es obra del prestigioso Andrew Braybook y los gráficos del no menos experto Philip Williams. El protagonista, Cool Coyote, viaja a través de cuatro enclaves buscando las piezas de unas llaves que le permitirán acceder a un nuevo mundo. El objetivo de este largo peregrinaje es liberar a la Tierra de la opresión del Mago del Fuego. Para cumplir la misión dispone de un arsenal de bolas de nieve, que emplea para congelar a sus enemigos el tiempo suficiente antes de otorgarles el toque final. Viajaréis por peligrosos y sinuosos tramos, aunque donde debéis tener especial cuidado en las fases de hielo, ya que Cool Coyote se escurre fácilmente y sus escasas dotes para el patinaje pueden llevarle a perecer en las aguas

ICE WORLD









GRASS WORLD





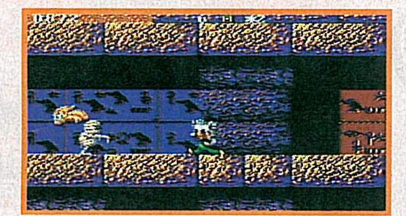








GIZEH









LLAVES

Un gracioso se ha entretenido en desmenuzar las llaves y repartirlas en diferentes lugares a lo largo de los cuatro mundos de que consta el juego. Así que a buscar chavales, puesto que es el único medio para pasar al siguiente nivel.



FIRE WIZARD



Estáis en la morada del Mago del Fuego, un individuo que tiene sometido al mundo bajo una ola de calor. Sólo Cool Coyote podrá acabar con esta tiranía.



QUETZAL









del Artico o caer en las fauces de un desarrapado Yeti. La visita a las catacumbas aztecas o a las pirámides os conducirán por fin al enfrentamiento con el Mago del Fuego. **Graftgold** ha realizado un gran trabajo, pese a la brusquedad del scroll y a haber relegado el sonido a un segundo plano. Los personajes tienen buenos movimientos (èl control del protagonista está bien logrado) y los gráficos son impresionantes. Si comenzáis **FIRE AND ICE** ya no podréis abandonarlo hasta el final.

R. DREAMER

CONTINUE



HIGH SCORE





PURA DIVERSION

Un arcade de plataformas que destaca por sus gráficos, prácticamente olvidados en los juegos para *Master System*.

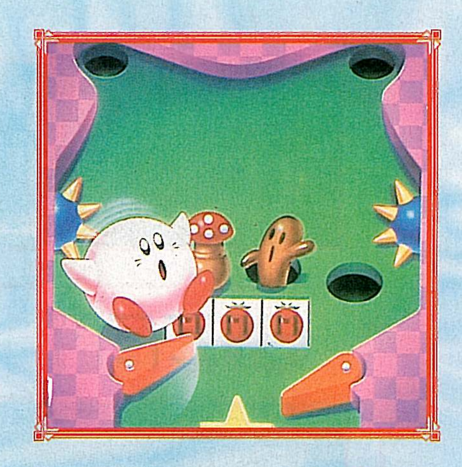
GRAFICOS	84
SONIDO	78
JUGABILIDAD	85

80



GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

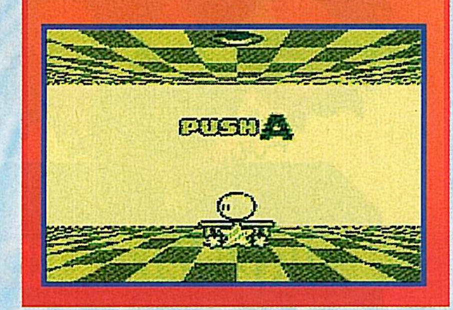


NINTENDO (HAL.)	2 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 3	
PASSWORDS: NO	GRABAR PARTIDA: SI

Después del fenomenal REVENGE OF THE GATOR y el reciente PINBALL DREAMS, nos llega una maravilla de *flipper*. Esta vez le ha tocado el turno a Kirby, una de las mascotas más genuinas del mundo **Nintendo,** que protagoniza el mejor pinball realizado para ***Game Boy*** hasta el momento.

SALVACION

Nunca tiréis la toalla, puesto que siempre tendréis una oportunidad para recuperar la bola aparentemente perdida. Unicamente deberéis ser diestros en ese misterioso arte de apretar el botón en el momento adecuado.

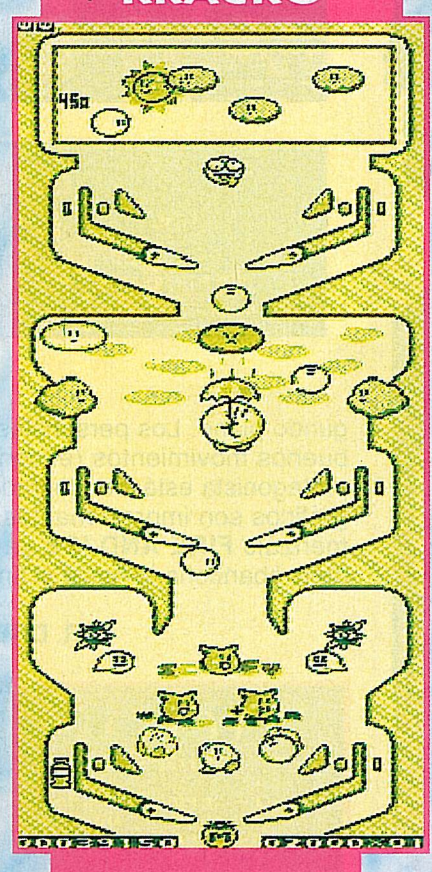


Un tal Rey Dedede ha llegado de un planeta lejano a invadir Pinball Land y Kirby, hábilmente dirigido por nosotros, tiene la compleja misión de derrotar al tirano y a sus tres peligrosos esbirros.

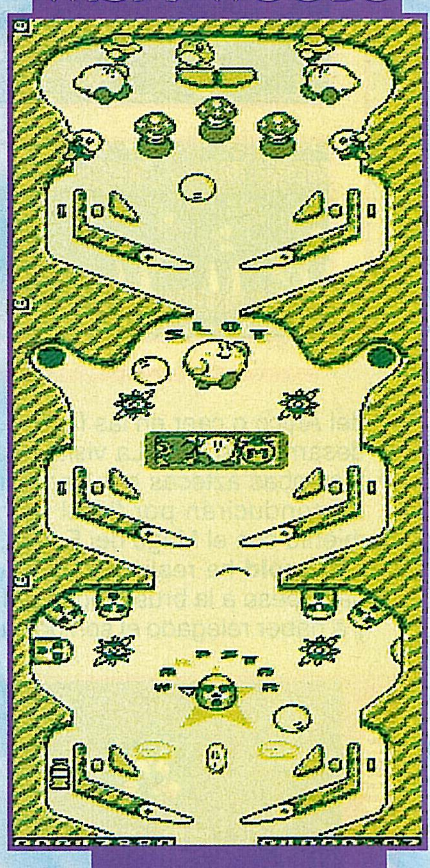
KIRBY´S PINBALL LAND se compone de tres mesas de juego, Wispy Woods, Kracko y Poppy Brothers, divididas a su vez en tres zonas. Cada mesa esconde un enemigo final y una fase de bonus, además de entretenidos trucos que permitirán saltar de pantalla en pantalla y de tablero en tablero. Sólo si derrotamos a los tres guardianes de mesa podremos acceder a la batalla final contra el todopoderoso Dedede.

El trabajo realizado por la compañía americana **Gametek** con PINBALL DREAMS demostró que la ***Game Boy*** es capaz de acoger bajo su formato la dificultad técnica que entra-

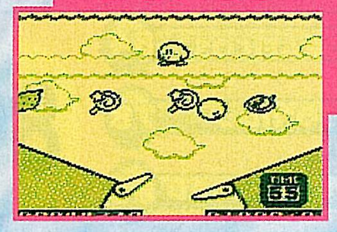
KRACKO



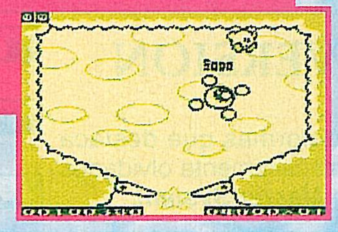
WISPY WOODS



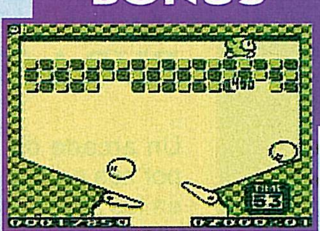
BONUS



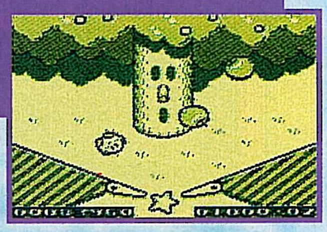
ENEMIGO

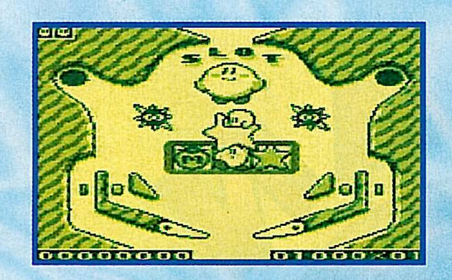


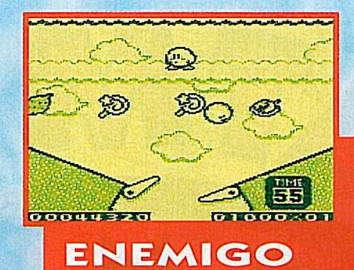
BONUS



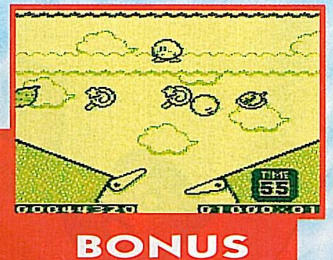
ENEMIGO



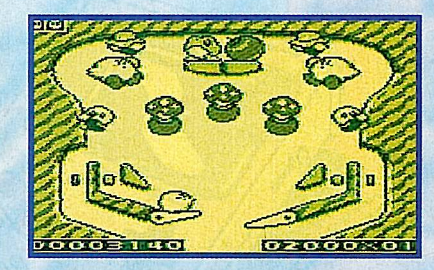




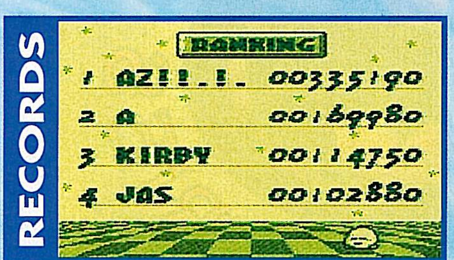
ENEMIGO



BONUS



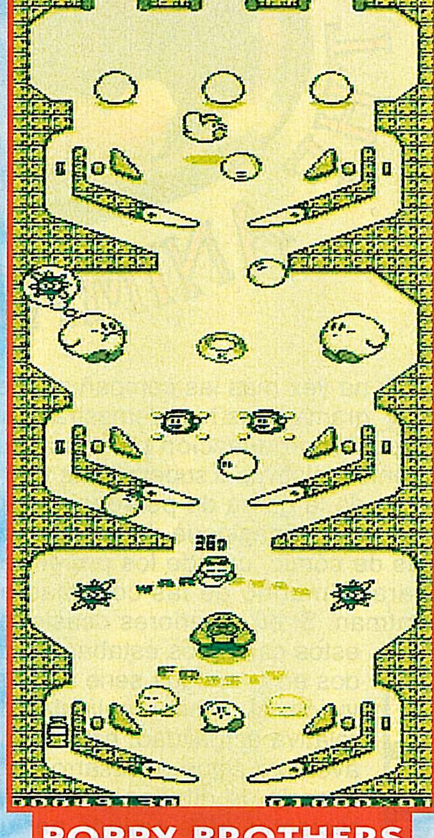
RECORDS



ña un juego de estas características. Si bien es cierto que tanto este cartucho como REVENGE OF THE GATOR deben ser considerados auténticas maravillas, no lo es menos que **KIRBY´S PINBALL LAND** puede presumir de ser el mejor. A pesar del considerable tamaño de la mascota, su rutina de movimiento y rebote es de las más suaves y acertadas que recordamos. El ambiente general del juego es increíblemente simpático, acentuado además por las impagables fases de bonus. Si ya estaba bien cubierto este género en la portátil de **Nintendo**, este cartucho viene dispuesto a liderar el segmento. Nadie quedará defraudado.



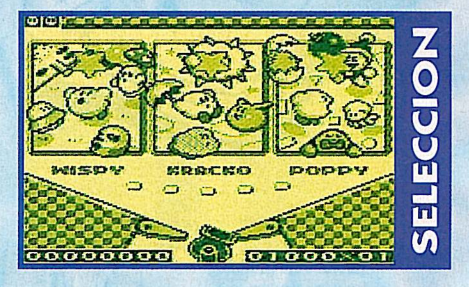
THE SCOPE

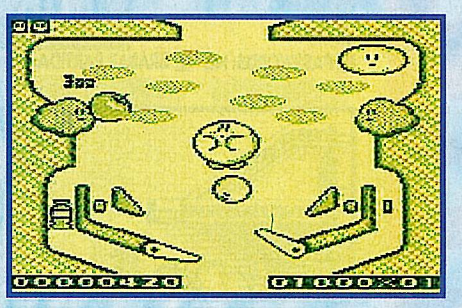


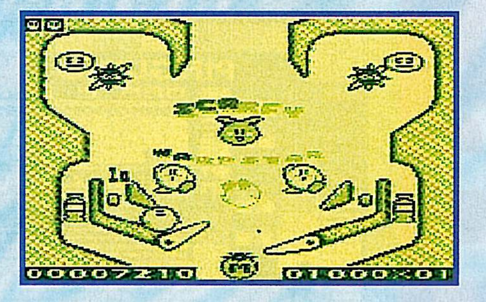


POPPY BROTHERS

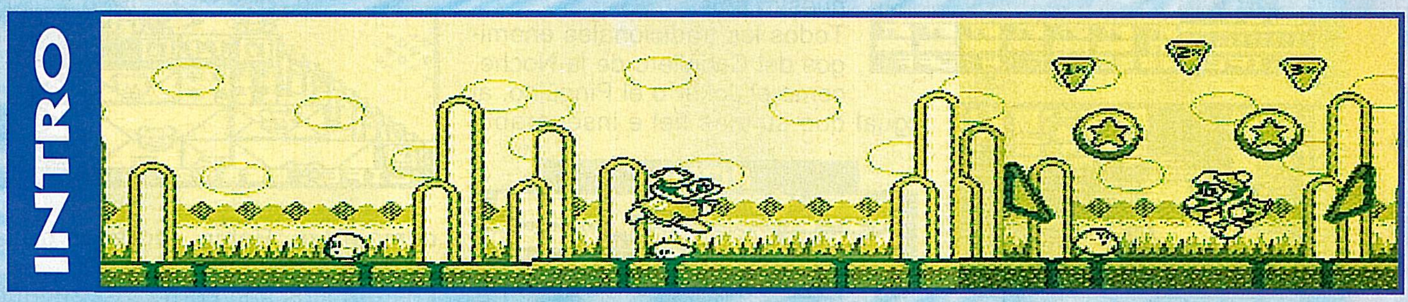
SELECCION

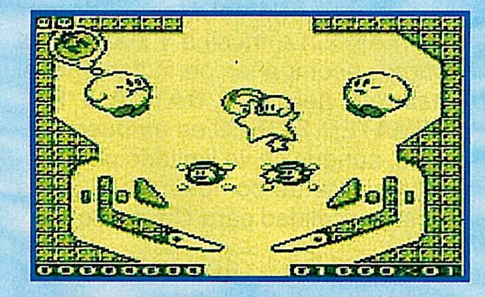




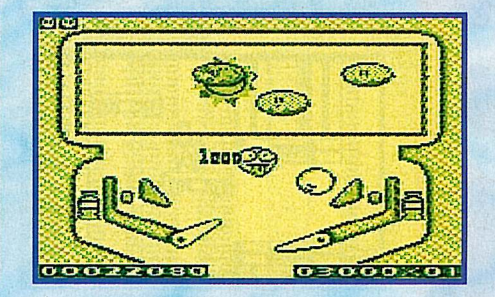


INTRO









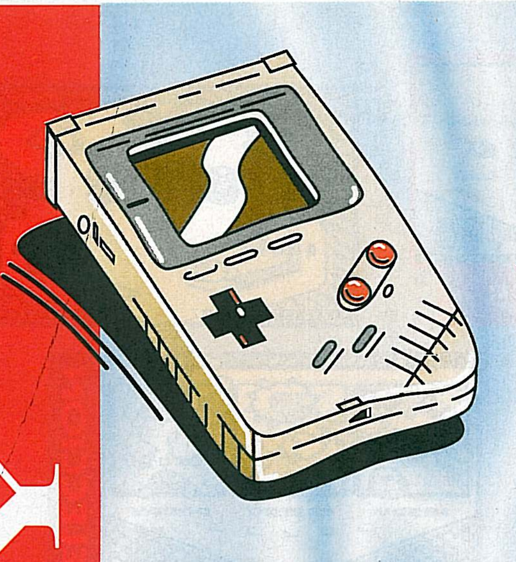


¡QUE FLIPPER!

Un juego indicado especialmente para aquellos aficionados a los pinballs provistos del entrañable encanto de los personajes *Made in* **Nintendo**.

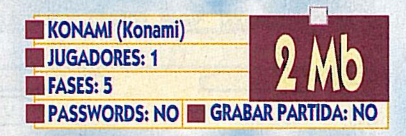


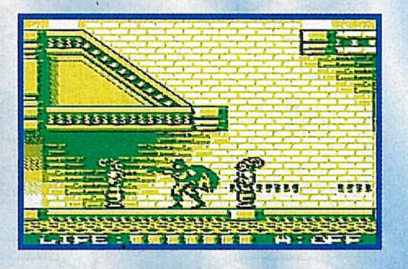
90



BATMAN THE ANIMATED SERIES







PINGÜINO

Una vez más las compañías programadoras han demostrado su especial predilección por los argumentos relativos a superhéroes y, entre toda la gama de personajes que pueblan la imaginería de los dibujantes de cómic, uno de los preferidos para el mundo de las consolas es Batman. Si en anteriores ocasiones estos cartuchos estaban basados en la antigua serie de televisión, el cómic o películas de relativa actualidad, esta última aventura sigue el desarrollo de la serie de dibujos animados, recientemente emitida por un canal privado de televisión en nuestro país.

Todos los tradicionales enemigos del Caballero de la Noche, como el Joker o el Pingüino, al igual que su más fiel e inseparable compañero, Robin, regresan de la mano de **Konami**.

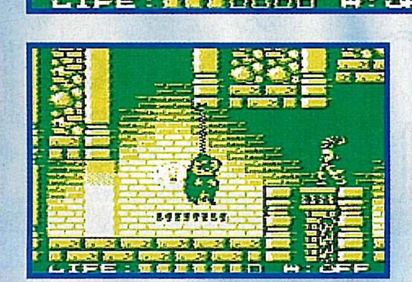
Los gráficos son correctos, aunque no superan el nivel alcanzado por BATMAN 2. La música y los efectos sonoros acompañan perfectamente el desarrollo del juego. **BATMAN: THE ANIMATED SERIES** es un buen cartucho, aunque se ve limitado por el inconveniente de competir con juegos de mayor calidad para *Game Boy*.

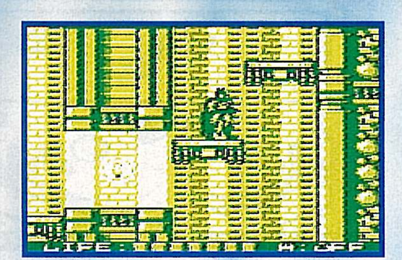
JUAN LUIS GARCIA

JOCKER

OSOS EXPLOSIVOS







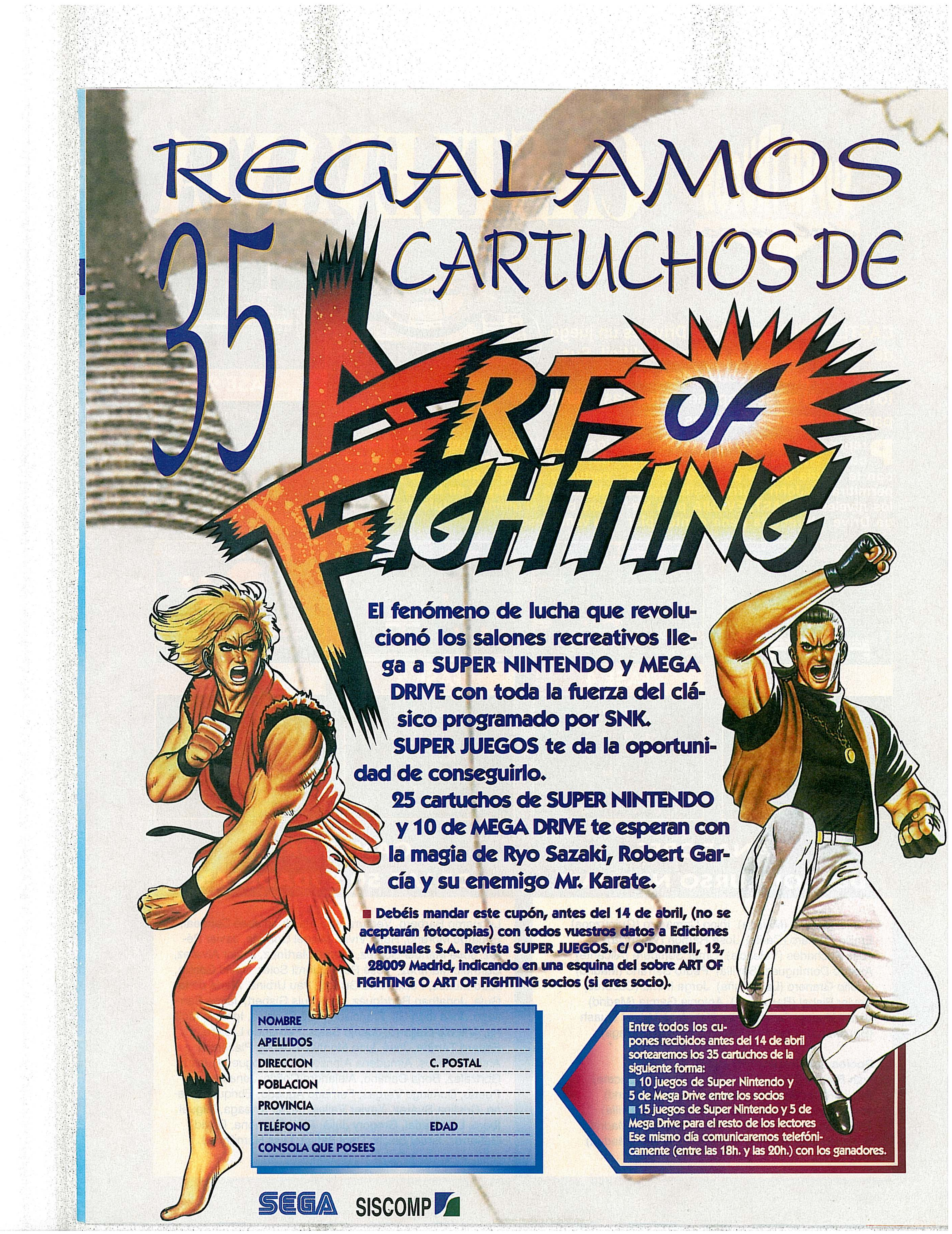
ROBIN

En algunos momentos del juego, Robin se encargará de sustituir al protagonista en su lucha contra los malvados.

POCO ORIGINAL

Este cartucho viene a sumarse a una saga que ya resulta muy extensa para la portátil de **Nintendo**. Pese a ser un buen juego, no vendría mal más originalidad.

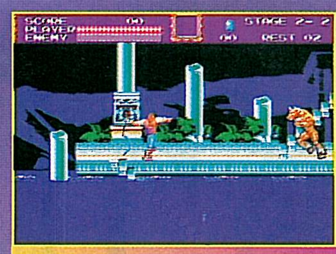




REGALAMOS
35 CARTUCHOS DE
ART OF FIGHTING
El fenómeno de lucha que revolucionó los salones recreativos llega a SUPER NINTENDO y MEGA DRIVE con toda la fuerza del clásico programado por SNK.
SUPER JUEGOS te da la oportunidad de conseguirlo.
25 cartuchos de SUPER NINTENDO y 10 de MEGA DRIVE te esperan con la magia de Ryo Sazaki, Robert García y su enemigo Mr. Karate.
Debéis mandar este cupón, antes del 14 de abril, (no se aceptarán fotocopias) con todos vuestros datos a Ediciones Mensuales S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre ART OF FIGHTING O ART OF FIGHTING socios (si eres socio).
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
C. POSTAL
POBLACION
PROVINCIA
TELÉFONO
EDAD
CONSOLA QUE POSEES
Entre todos los cupones recibidos antes del 14 de abril sortearemos los 35 cartuchos de la siguiente forma:
10 juegos de Super Nintendo y 5 de Mega Drive entre los socios
15 juegos de Super Nintendo y 5 de Mega Drive para el resto de los lectores
Ese mismo día comunicaremos telefónicamente (entre las 18h. y las 20h.) con los ganadores.
SEGA
SISCOMP



CASTLEVANIA





CASTLEVANIA para Mega Drive es un juego de arcade corto pero realmente difícil. Sus seis fases pueden convertirse en un tormento si no se dispone de los passwords para atravesarlas. Aquí los tenéis.

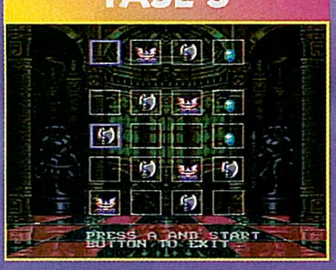
Preparad el látigo y sortead los oscuros enigmas del conde Drácula con la ayuda de los passwords, que permitirán a John Morris visitar todos los niveles de CASTLEVANIA para Mega Drive. Merece la pena contemplar los maravillosos escenarios creados por Konami para ambientar este tétrico cartucho, donde lo surrealista y el éxtasis lúdico confluyen en ligera armonía para crear el último capítulo de esta saga vampiresca.

FASE 2





FASE 3





FASE 4





FASE 5





FASE 6



GANADORES DEL CONCURSO NBA JAM

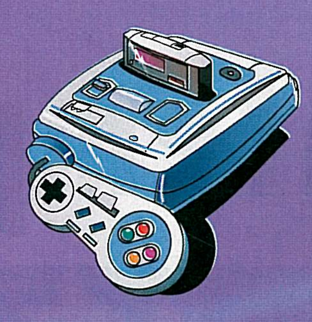
Daniel Moreno (Málaga) Iñigo Camarero (Guipúzcoa) Emilio Romero (Cádiz) Jose Ramón (Valencia) José Puchades (Valencia) Omar Sempere (Alicante) Alberto Domínguez (Sevilla) Pedro Serrano (Madrid) Adolfo Granero (La Coruña) Jorge Mena (Cáceres) Xavier Bisbal (Barcelona) Antonia García (Madrid) Víctor Manuel Carvajal (Sevilla) José Miguel Guash (Barcelona) Juan Francisco Casaucao (Málaga)

Socios del club SUPER JUEGOS:
Iván Ramos (Madrid) Eduardo Moreno (Albacete) Pablo Ferrer (Madrid) Manuel Mohano (Madrid) Jose María Vázquez (Cádiz) Alí Trujillo (Sevilla) Pilar Moreno (Pontevedra) David Navarro (Madrid) Sergio Murillo (Madrid) Rubén Fernández (Madrid)

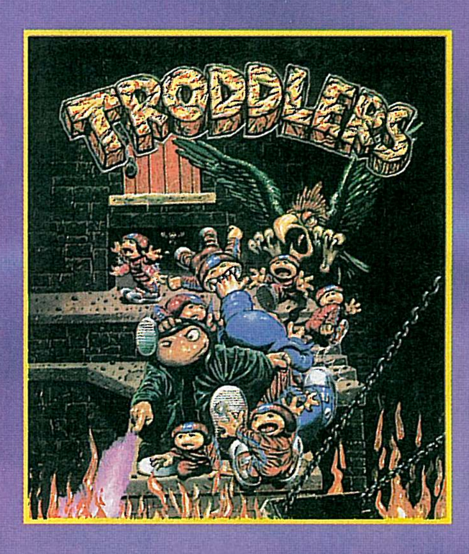
GANADORES DE LAS 50 SUDADERAS

Leonardo Barbero, Ventura Villaraja, Juan José Candeal, Eduardo Moreno, Rafel Vivet, Miquel Compte, Javier Pérez, José Manuel Gómez, Emma Martínez, Javier Alvarez, Carmelo Martínez, José Pérez, Jordi Soler, David García, Jairo Muñoz, Félix David Gurrea, Pau Urbina, María de la Guía, Jonathan Rodríguez, José Luis Gisbert, Jaime Santiago, José Ibán Gil, Francisco José Segovia, Ignacio Molina, Antonio Guijarro, Juanjo Sales, Fernando Latorre, Eduard Tarrida, José Juan Montiel, Chedey Plasencia, Antonio Pazos, Almudena Alonso, Víctor Noguerol, Jesús González, Borja Camino, Alejandro Colirio, Jonathan del Puerto, Domingo Vargas, Fernado Aguado, Ebrique Moreno, Cristina Suárez, Xavier Valles, Javier Arteaga, Miguel Ibero, Luis Nadal, Gregory Julià, Raúl Carmona, David Gutiérrez, Israel Belchi, Dani Salvat, Lluis Hernández.





No es que TRODDLERS sea un juego especialmente complicado, pero tener los 25 primeros passwords bien apuntaditos y reunidos en una página nunca está de más.



BLDT — NIVEL 1



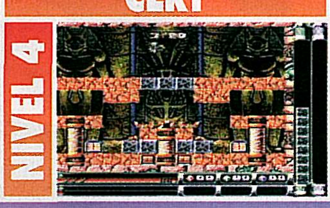
NSWT — NIVEL 2



PYRMD — NIVEL 3



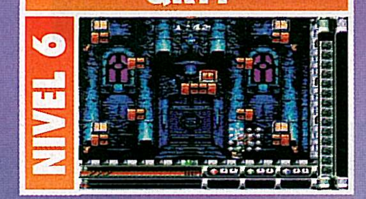
CLRT — NIVEL 4



SPHNX — NIVEL 5



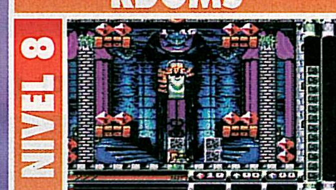
QRTT — NIVEL 6



CNTRN — NIVEL 7



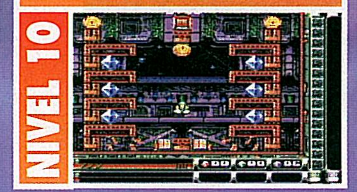
RDGMS — NIVEL 8



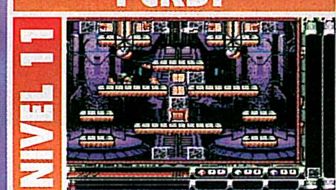
CRSSD — NIVEL 9



SKPRND — NIVEL 10



PCKDP — NIVEL 11



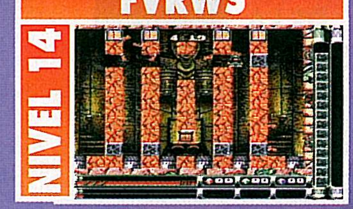
PLLRS — NIVEL 12



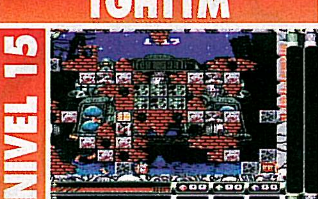
BZZZZZ — NIVEL 13



FVRWS — NIVEL 14



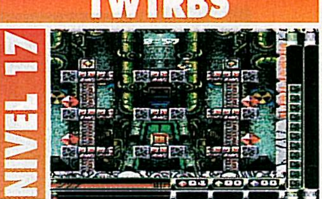
TGHTTM — NIVEL 15



SYN — NIVEL 16



TWTRBS — NIVEL 17



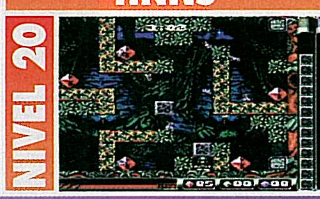
DNTMX — NIVEL 18



HLPMT — NIVEL 19



HNNS — NIVEL 20



NPRBLMS — NIVEL 21



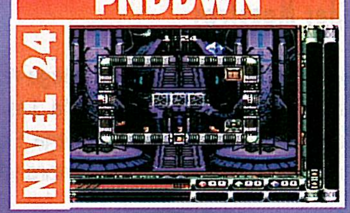
TRSRS — NIVEL 22



STRRM — NIVEL 23

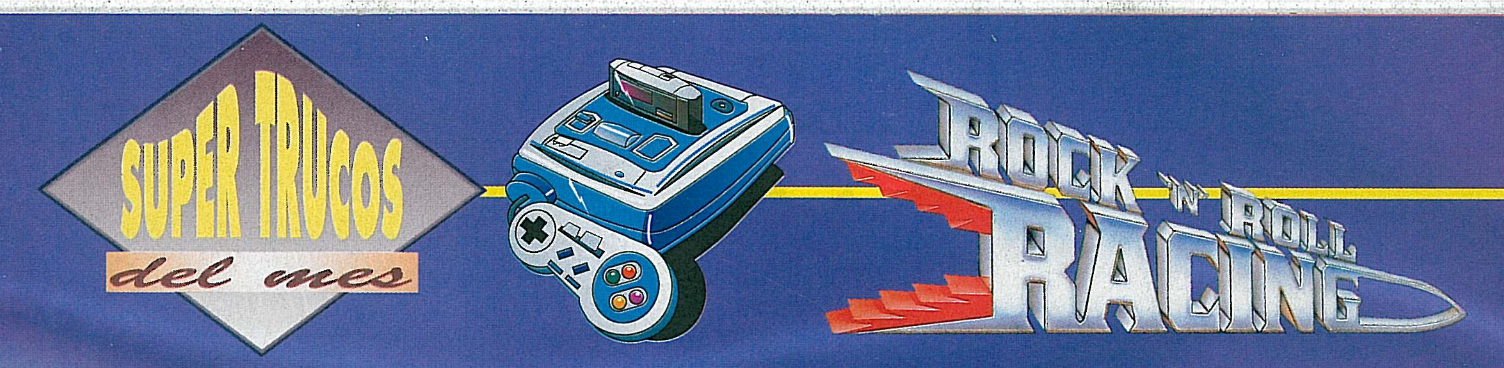


PNDDWN — NIVEL 24



TCHN — NIVEL 25







Interplay se está erigiendo como una de las compañías de software más originales. A la calidad innegable de productos como LOST VIKINGS o CLAYFIGHTER hay que sumar las constantes notas de buen humor que los americanos introducen en sus programas. ROCK'N'ROLL RACING es un buen ejemplo de ello. Si os puede la impaciencia, llamad a la puerta, dad la contraseña adecuada y preparaos para unas cuantas sorpresas.

★ PASSWORDS ★ PASSWORDS ★

CHEM VI



DIVISION B: XB48 RSFW 0S6M
DIVISION A: 5CR8 RLCW 0S6S

DRAKONIS



DIVISION B: RKBR !8F5 SWJ!
DIVISION A: HZLR 1MC5 SWJ!

BOGMIRE



DIVISION B: RNDQ MQFD SWJ!
DIVISION A: GBJQ 7SCD SWJ!

NEW MOJAVE



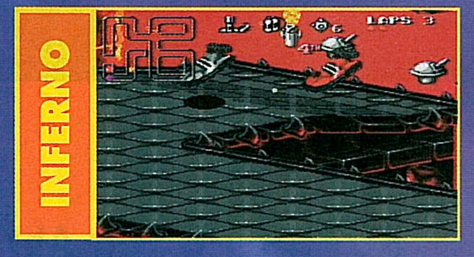
DIVISION B: R1LQ 2MFN SWJ!
DIVISION A: DHQT S6CN SWJ!

NHO



DIVISION B: MFBR R8DX SWJ!
DIVISION A: VQY8 !RBV 5TJ!

INFERNO

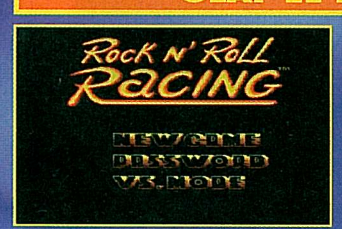


DIVISION B: 48F8 20D3 5TJ!
DIVISION A: XBFT MHB3 5TJ!

★★ EL VIKINGO MOTORIZADO ★★

Seguro que os acordáis de THE LOST VIKINGS y de su protagonista Olaf. Pues ahora ha decidido introducirse sigilosamente en este trepidante cartucho. Para sacarle de su escondrijo y ponerle al volante, empezad una nueva partida pulsando al mismo tiempo L, R y SELECT. Sin dejar de pulsar esos botones, elegid jugadores hasta que Olaf aparezca en la pantalla. Ejecutando de nuevo la misma secuencia en el modo Versus (al seleccionar planeta), tendréis la posibilidad de elegir el planeta Inferno.

OLAF EL INTREPIDO





EL PLANETA INFERNO





CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.


Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.